Coleccionable Especial
La historia de Hobby Consolas



Número 8 - **2006-2007**

HOBBY CONSOLAS

CURIOSIDADES

MOMENTOS IRREPETIBLES

TAL COMO ÉRAMOS

ASÍ JUGÁBAMOS

¡A TOPE CON Wii!

Las consolas nos descubren el lado más social y familiar de los videojuegos

LOS JUEGAZOS DE 2006/7

- **Final Fantasy XII**
- God of War 2 • Super Mario Galaxy • Halo 3 • Zelda Twilight Princess
- Zelda Phantom Hourglass • GTA Vice City Stories • PES 2008
- FIFA 08 • Metal Gear Solid 3 Subsistence

EXCLUSIVA GAME



un auténtico equipazo

Estos fueron los intrépidos redactores que se encargaron de sacar adelante los 24 números de esta etapa de la revista.


MANUEL DEL CAMPO siguió al frente de la dirección de la revista. ¡Todo un clásico!


JAVIER ABAD se convirtió en subdirector de la revista, lo que aumentó sus responsabilidades.


DAVID MARTÍNEZ ascendió a jefe de sección. Ya no había quién le tosiera.


SERGIO MARTIN vivió su última etapa como redactor de la revista antes de abandonarla.

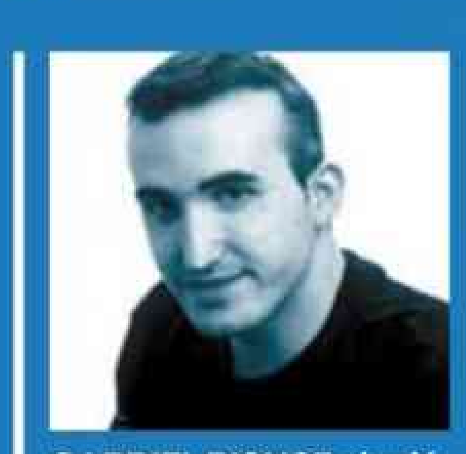

DANIEL QUESADA pasó a formar parte de la redacción de Hobby Consolas. ¡Se lo merecía!


DAVID ALONSO continuó al pie del cañón durante esta etapa. Todo un irreductible.


MIGUEL ÁNGEL SANCHEZ se despidió en esta época, pero lo hizo con grandes análisis.


JOSE MANUEL MARTÍNEZ también nos dijo adiós, pero colaboró en varios números.


FCO. JAVIER GAMBOA no falló ni un solo mes a la cita de sus geniales viñetas consoleras.


GABRIEL PICHOT siguió devorando juegos deportivos como si no hubiera un mañana.


ROBERTO AJENJO se desligó definitivamente de la revista en esta época. ¡Un grande!


CARLOS VILLASANTE entró a formar parte del equipo de colaboradores en esta época.


CARLOS HERGUETA fue otro de los nuevos fichajes para el equipo de redacción.


MARIO JIMÉNEZ completó el plantel de nuevas incorporaciones. ¡Sangre fresca y de calidad!

echando la vista atrás...

Una nueva y prometedora época acababa de nacer en el mundo de las consolas. ¡Y no éramos capaces de imaginar todo lo que darían de sí aquellas inolvidables máquinas!



¡Ya estamos todos!

Si en el anterior número de este suplemento asistimos al arranque de una nueva era gracias a la llegada de Xbox 360, en el que tenéis en vuestras manos vamos a revivir el periodo de asentamiento de esta épica batalla, en la que las otras dos contendientes, Wii y PlayStation 3, por fin mostraron sus cartas y dieron pie a una apasionante séptima generación de consolas, considerada por muchos como la mejor de la historia de estas máquinas que llevan acompañándonos desde hace más de 40 años.

Celebrando nuestro 15 aniversario en compañía

En esta etapa, que coincide con el decimoquinto aniversario de Hobby Consolas, también marcó un punto de inflexión en el sector que lo cambiaría para siempre: la proliferación de propuestas cada vez más "sociales". Consolas como Wii o DS, junto a títulos como Guitar Hero, marcaron una nueva hoja de ruta que fue seguida por primera vez por miles de personas que, anteriormente, no habían mostrado ningún interés por los videojuegos para consola, algo que contribuyó enormemente a expandir unas máquinas que, de una vez por todas, ya no eran consideradas "juguetes para niños" y se habían convertido en las reinas del salón de millones de hogares en todo el mundo. Quizás en aquella época no éramos del todo conscientes, pero sin estas consolas los videojuegos nunca habrían sido lo que son hoy en día. ¡Gracias a todas!

sumario



1 La entrada en vigor del carné de conducir por puntos cambió para siempre la regulación vial en España.

2 Algo parecido sucedió con la Ley Antitabaco, que prohibió fumar en ciertos espacios públicos.

9 En 2006 la Unión Astronómica Internacional decidió que Plutón ya no fuera considerado un planeta de nuestro sistema solar.

6 El cabezazo de Zidane a Materazzi fue tan comentado como parodiado en todo tipo de medios.

8 Daniel Craig se estrenó como James Bond en Casino Royale. ¡Y nos convenció a todos!

4 Su mensaje era polémico, pero ¿quién no cantó alguna vez el "Amo a Laura"?

11 El "cheque bebé" inspiró esta polémica portada de El Jueves, que tuvo que ser sustituida.

10 El café se le indigestó a Zapatero cuando tuvo que hablar de su precio en "Tengo una pregunta para usted"

12 El Caso Malaya destapó un entramado de corrupción en Marbella que salpicó a personalidades.

15 Monsoon, de Tokio Hotel, fue una de las canciones que más sonó en radio y televisión en 2007.

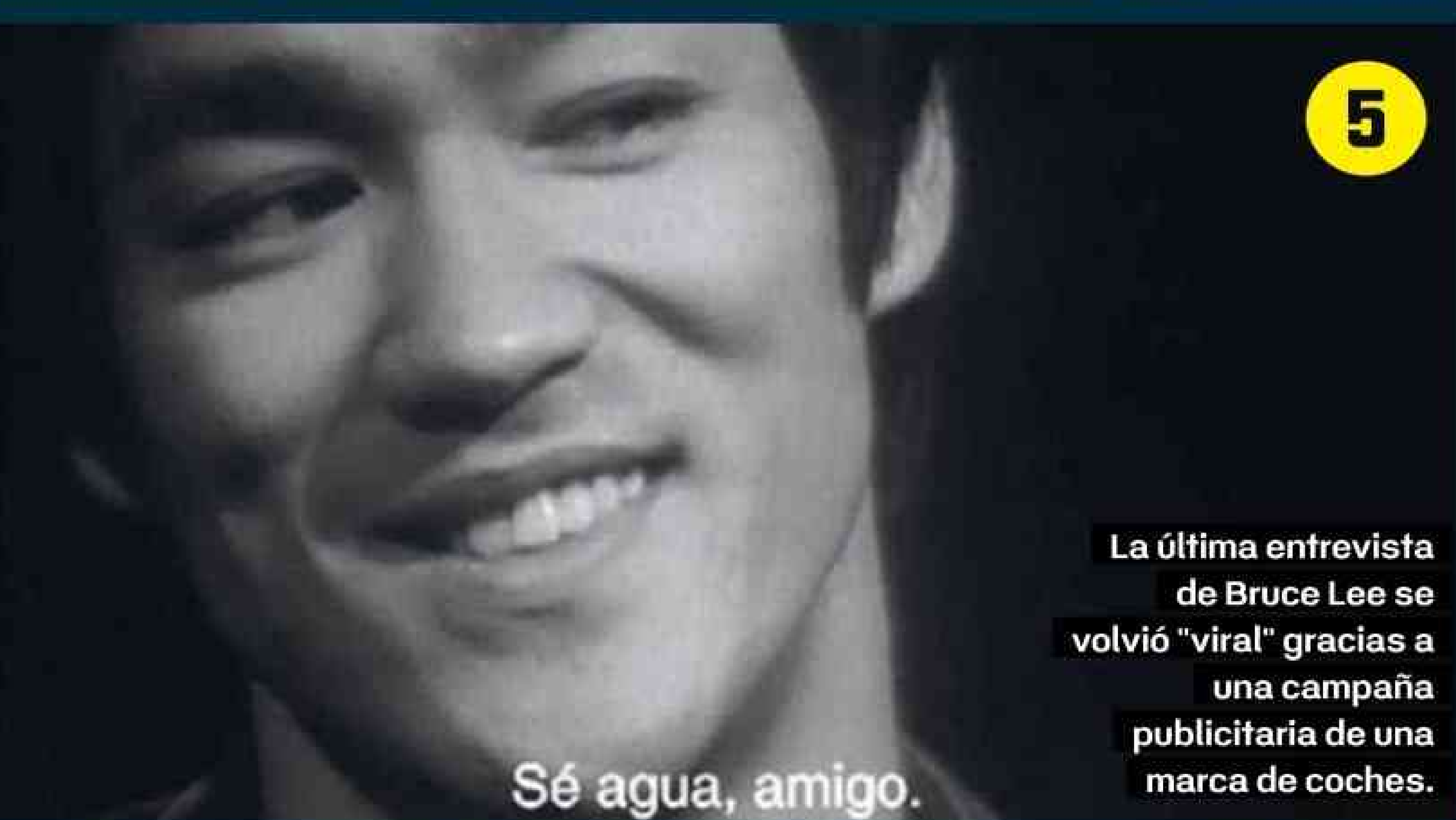
14 Los Soprano, considerada una de los mejores series de la historia, puso fin a 6 temporadas alucinantes con su último episodio.

16 El acelerador y colisionador de partículas más grande de la historia se puso en marcha en mitad de una gran expectación.

17 Apple presentó la primera versión de Iphone, su teléfono móvil "inteligente".



En el año 2006 La Sexta comenzó de forma oficial a emitir su programación en España.



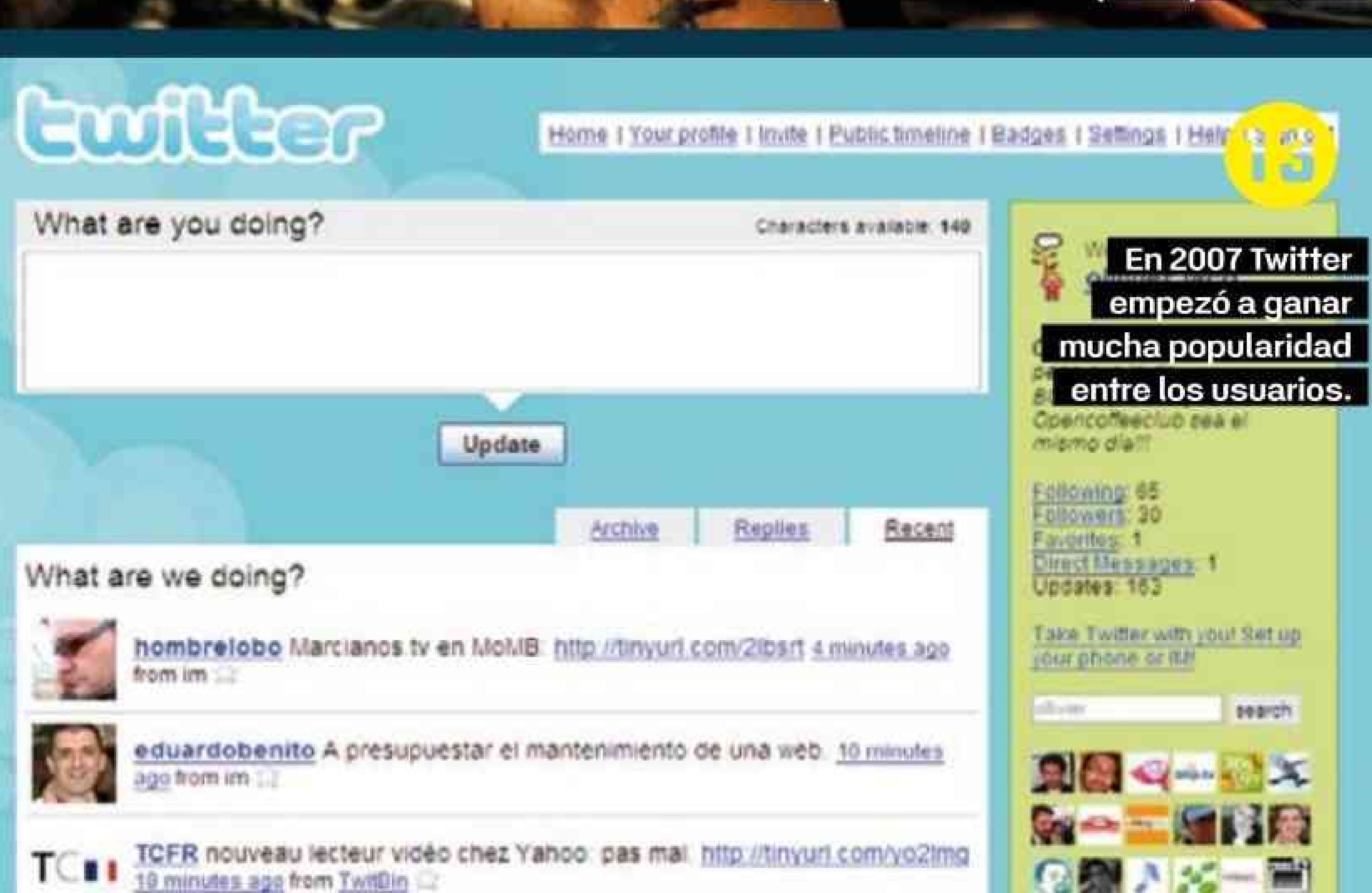
La última entrevista de Bruce Lee se volvió "viral" gracias a una campaña publicitaria de una marca de coches.



La Selección Española se proclamó campeona del mundo en 2006 con un inmenso Pau Gasol como líder.



El estreno de 300, de Zack Snyder, nos hizo sentir como auténticos espartanos luchando en el paso de las Termópilas. ¡Au, au, au!



En 2007 Twitter empezó a ganar mucha popularidad entre los usuarios.

be water, my friend

Un anuncio de 2006 popularizó el consejo de Bruce Lee que nos decía que vaciásemos la mente y fuésemos como el agua. ¡No nos vino nada mal con todo lo que pasó en España!

Los años 2006 y 2007 fueron muy intensos para el mundo en general y para España en particular, que vivió unos cambios y sucesos que dieron muchísimo que hablar.

2006 y sus leyes

La entrada en vigor del carné de conducir por puntos 1 fue uno de los temas candentes del año, que solo rivalizó en repercusión con la puesta en marcha de la Ley Antitabaco 2. Ambas nuevas normativas coparon innumerables páginas de los diarios y horas de informativos, como el de La Sexta 3, canal de televisión que nació ese mismo año en medio de una España dividida entre los discutían las nuevas normativas y los que se quitaban de rollos cantando el "Amo a Laura" 4... que también tuvo su polémica.

Menos mal que Bruce Lee hizo un llamamiento a la calma con su popular frase "Be water, my friend" 5... aunque parece que el mensaje no caló a todos por igual y nos quedamos un poco de piedra con el cabezazo de Zidane a Materazzi 6 en la final del Mundial de Alemania. Mucho mejor recuerdo nos dejó el otro gran Mundial del año, el de baloncesto, en el que España se proclamó campeona 7 gracias a un equipazo liderado por un enorme Paul Gasol, el "James Bond" de la selección que nada tenía que envidiar a un Daniel Craig 8 que se estrenaba de forma brillante como nuevo 007 en un sistema solar en el que, de repente, Plutón ya no era un planeta 9. Y lo decían ahora, ¡con lo que nos costó aprenderlos de carrerilla en el colegio!

Un 2007 muy cafetero

El nuevo año también vino calentito como el café... que pagaba Zapatero 10 a 80 céntimos. El desliz del "presi" fue tan comentado como la polémica portada de El Jueves 11, "amenizada" por Felipe y Letizia, y como el escándalo de Marbella, con Julián Muñoz e Isabel Pantoja 12 acumulando titulares y opiniones a través de una nueva aplicación llamada Twitter 13, que empezaba a despuntar.

La inmediatez de sus 140 caracteres nos permitió comentar otros temas mucho más interesantes, como el último capítulo de Los Soprano 14, familia a la que -por cierto- muchos nos encomendábamos cada vez que sonaba (¿otra vez?) Monsoon, de Tokio Hotel 15, la canción de moda en aquel momento. A ver, tampoco era para meter al grupo en el Colisionador de Hadrones 16, pero sí que éramos reticentes a llevarla en la lista de canciones de nuestro iPhone 17, el flamante móvil presentado por Steve Jobs en una "keynote" que hizo tanto ruido como las batallas de 300 18. Ay si los espartanos hubieran sabido que sus descendientes se convertirían en hipsters...



XBOX

FABRICANTE: **Microsoft** ● Nº DE BITS: **128 bits** ● SOPORTE: **DVD** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **2002** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **479€** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **25 millones**

Con Xbox 360 a pleno rendimiento, Microsoft retiró toda clase de apoyo a su anterior máquina, por lo que la consola se nutrió exclusivamente de los desarrollos multiplataforma de diferentes "third parties", lo que prácticamente obligó a sus poseedores a dar el salto a la nueva generación si lo que buscaban eran nuevas experiencias.

La primera consola de Microsoft siguió recibiendo juegos, pero su presencia fue escasa.

unas consolas más sociales

Jugar a los bolos en una fiesta en casa, compartir partidas a *Brain Training* con nuestros padres, conocer gente por internet y montar equipos para jugar online... ¡unidos por las consolas!

Algo estaba cambiando en el sector de los videojuegos. Poco a poco, las consolas se estaban convirtiendo en un auténtico fenómeno de masas que cada vez atraía con más fuerza a todo tipo de personas.

Pero PS2 se resiste a decir adiós

La llegada de Wii, la popularización de Nintendo DS y el estreno de PS3 en España marcaron profundamente esta época, que transformó para siempre el sector de los videojuegos a nivel global. Pero, sin duda, no podemos empezar a hablar de esta etapa sin destacar una consola que, pese a su "veteranía", fue la más prolífica en lo que a lanzamientos se refiere. Y es que, mientras sus competidoras directas, Xbox y GameCube, apenas recibieron nuevos títulos, PS2 siguió rindiendo a un nivel increíble, sorprendiéndonos cada mes un amplio surtido de juegos repletos de calidad.

> De las "grandes" consolas de la anterior generación, solo PS2 consiguió mantener el tipo en número de lanzamientos, mientras que Xbox y GameCube fueron relegadas a un segundo plano

Una transición inevitable

Sin embargo, y aunque PS2 parecía ajena a ello, el futuro de los videojuegos ya había llegado. ¡Y era realmente apasionante! Por un lado, Xbox 360, que tuvo un estreno irregular, empezó a demostrar cada vez con más fuerza que era una máquina muy superior a todo lo visto anteriormente y, gracias a su enorme potencia y características online, puso en el mercado auténticos pelotazos, como *Halo 3* o *Bioshock*, que -por fin- justificaban la llegada

GAMECUBE

FABRICANTE: **Nintendo** ● Nº DE BITS: **128 bits** ● SOPORTE: **Discos GOD** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **2002** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **199€** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **22 millones**

La morada de Nintendo siguió en el mercado, pero apenas recibió novedades. Para que os hagáis una idea, en esta etapa solo 5 juegos exclusivos para ella fueron analizados en Hobby Consolas. Eso sí, la máquina tenía un catálogo de lo más atractivo a sus espaldas y, además, nos dijo adiós de forma definitiva por todo lo alto: ni más ni menos que con el maravilloso *The Legend of Zelda Twilight Princess*. ¡Qué maravilla!

La llegada de Wii relegó a GameCube a un segundo plano. Recibió muy pocos lanzamientos.

Por su nueva propuesta, Wii se convirtió en un fenómeno social que llamó la atención de medio mundo

NOTICIAS

PRIMER CONTACTO – MADRID

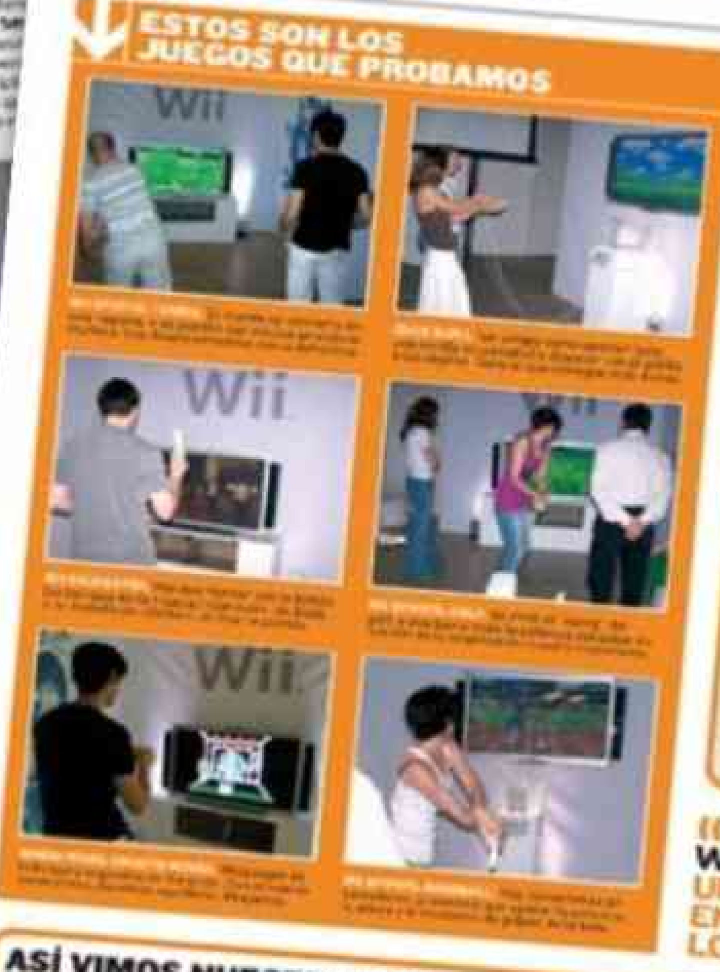
El día que Wii se dio una vuelta por España

Madrid, 26 de junio, hotel Puerta de América. Tuvimos una cita con la más deseada, la tocamos, jugamos con ella, la disfrutamos a fondo... ¡eh, que hablamos de Wii!



En este reportaje os dimos nuestras impresiones sobre nuestra primera partida con Wii. ¡Nos encantó!

ESTOS SON LOS JUEGOS QUE PROBAMOS



CLASES DE MANDO

« LA PROPUESTA DE Wii VA A SUPONER UN CAMBIO TOTAL EN EL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS »

ASÍ VIMOS NUESTRA PRIMERA PARTIDA CON WII

de fiesta con Wii

Las enormes posibilidades del nuevo sistema de control que proponía Wii, junto a su genial campaña publicitaria de lanzamiento, hicieron que la nueva máquina de Nintendo se convirtiese en objeto de deseo de gran parte de los jugadores habituales, pero también de personas que, en muchos casos, sabían poco a nada de consolas. Muchos de sus juegos estaban pensados para que cualquiera, independientemente de su experiencia "a los mandos", pudiese disfrutar de unas intuitivas partidas con un fuerte componente multijugador, lo que hizo que esta pequeña máquina se convirtiese en indispensable si queríamos organizar fiestas molonas en casa. ¿Quién no se ha echado unas risas jugando "a los bolos" con rivales insospechados?

Pese a su "veteranía", PlayStation 2 siguió siendo la consola más prolífica.

EL SENSOR

GRANDES IDEAS PARA LA MÁQUINA DE NINTENDO

Nuevos usos del mando de Wii

Desde que la probamos en el pasado E3, estamos encantados con la nueva consola de Nintendo. Tanto que se nos han ocurrido unas cuantas ideas para que los desarrolladores aprovechen todas las prestaciones de su mando "revolucionario". A ver qué os parecen.

UN BALÓN DE FÚTBOL – Fútbol 07 Wii

UN JUEGO DE PESAS – Wii Kinetic



UNA CAÑA DE PESCAR – Wii Trucha's

...O UNAS BANDERILLAS – Olé Wii

Wii consiguió "resucitar" algunos géneros gracias a su nuevo control, como los juegos de pistola.

"RESUCITAN" LOS JUEGOS DE PISTOLA

Apunta, dispara y juega

El anuncio del nuevo «Resident Evil Umbrella Chronicles» para Wii ha vuelto a poner de moda los juegos de disparos. Y nosotros hemos aprovechado para mostraros una "retrospectiva" con los títulos (y también las armas) que más han influido en este género durante los últimos años.

CONSOLAS ARMADAS Y NADA PELIGROSAS

PLAYSTATION 2

FABRICANTE: **Sony** ● Nº DE BITS: **128 bits** ● SOPORTE: **DVD** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **2000** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **74.990 Pesetas** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **160 millones**

Con más de 7 años a la espalda, y con su sucesora ya en el mercado, PS2 siguió siendo la máquina favorita de un gran número de usuarios y desarrolladores, quienes se mostraban muy reacios a abandonar a una consola que parecía no conocer límites y que, además, contaba con un brutal parque de máquinas instalado en todos los mercados. Esto hizo que PS2 viviera una increíble "recta final" de su prolífica vida.

EDITORIAL

BIENVENIDOS

Reinventando la forma de jugar



MANUEL DEL CAMPO, Director de Hobby Consolas

Wii nos ofrece una nueva experiencia en nuestra relación con los videojuegos

La nueva forma de jugar que proponía Wii supuso una auténtica revolución, tanto el modo de control, que rompía con todo lo visto anteriormente, como en la forma en la que cambió para siempre nuestra relación con los videojuegos.



Xbox 360 consiguió despegar de forma definitva en esta época gracias a grandes juegos.

jugando en familia

No solo Wii contribuyó a que los videojuegos se "expandieran" y que, poco a poco, fueran creciendo para convertirse en todo un fenómeno social que atraía cada vez a más y más gente. A las propuestas que ya existían anteriormente, como *SingStar*, se unieron innumerables títulos de corte "social" que llamaban la atención del gran público. Desde concursos de televisión para jugar con familia o amigos, como *Buzz* para PlayStation 2, a periféricos en forma de instrumento musical que nos permitían, por un momento, sentirnos como auténticas estrellas del rock... aunque no hubiésemos tocado una guitarra en la vida. ¡Quién podía resistirse a una experiencia así!



de una nueva máquina que empezó a estar en boca de todos y a la que, muy pronto, acompañarían otras consolas de nueva generación.

Y Wii lo cambió todo

La nueva máquina de Nintendo fue la primera en acudir al frente esta nueva "guerra de las consolas". Su lanzamiento en España, en diciembre de 2006, supuso el punto álgido a la enorme expectación se había formado en torno a la revolución en la forma de jugar de la que Nintendo llevaba meses hablando, y de la que os dimos buena cuenta en un gran número de reportajes en Hobby Consolas. El concepto de Wii, realmente revolucionario, era claro: poner en el mercado una máquina técnicamente "sencilla" y cuyo protagonismo absoluto recayera en un nuevo sistema de control, basado en el movimiento, que permitiera, por un lado, crear experiencias mucho más inmersivas y, por el otro, "abrir" el mundo de los videojuegos a personas "no habituales" gracias a propuestas como *Wii Sports*, muy acertadamente incluido junto a la consola. El resultado es de sobra conocido por todos vosotros: rápidamente Wii se convirtió en auténtico éxito en ventas, y los comercios de medio mundo se las vieron y se las desearon para abastecer la enorme demanda de

XBOX 360

FABRICANTE: **Microsoft** ● CPU: **IBM Xenon** ● SOPORTE: **DVD** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **2005** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **399€** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **87 millones**

El dspegue definitivo de Xbox 360 se produjo durante esta etapa gracias a la llegada de un gran número de títulos que, por fin, demostraban que el cambio generacional estaba totalmente justificado. Juegazos de la talla de *Mass Effect*, *Forza Motorsport 2* o *Bioshock* eran por sí solos motivos más que suficientes para que corriéramos a nuestra tienda favorita para hacernos con una flamante 360.

El gran nivel de sus juegos hizo de Xbox 360 la consola favorita de gran parte de los jugadores

nacen nuevas sagas

La gran potencia de las consolas de nueva generación permitía a los desarrolladores dar vida a proyectos cada vez más ambiciosos, que antes resultaban casi imposibles debido a las limitaciones técnicas. Este "nuevo mundo" abrió las puertas a un enorme número de nuevos personajes y universos que, con el tiempo, se convertirían en algunas de las sagas más importantes de la historia "moderna" de los videojuegos.





Explorar una vasta galaxia repleta de vida parecía algo utópico... hasta que llegó Mass Effect.





Guitar Hero supuso una auténtica revoluciíon en los juegos musicales. Esta es la versión de la guitarra que salió junto al primer juego.

una consola que se convirtió en el producto estrella de las navidades de 2006. Razones para alcanzar este hito, desde luego, no le faltaron. Y mucho menos juegazos, algunos tan inolvidables como *The Legend of Zelda: Twilight Princess* o *Super Mario Galaxy*. ¡Un estreno inmejorable!

El turno de PlayStation 3

Poco más de 3 meses después del lanzamiento de Wii en España, en marzo de 2007, Sony ponía a la venta en España su flamante PS3, de la que ya sabíamos casi todo gracias a los extensos reportajes que os ofrecimos sobre ella desde su estreno en Japón en noviembre de 2006. Tras el arrollador éxito de PS2, los inicios de PS3 fueron mucho más complicados de lo esperado, sobre todo para la propia Sony. El elevado precio de la consola, que se acercaba peligrosamente a los 600€, unido a un discreto catálogo de lanzamiento y, sobre todo, a la popularidad de Wii y a la genial salud de la que gozaba Xbox 360, que -además-

Wii

FABRICANTE: **Nintendo** ● CPU: **IBM Broadway** ● SOPORTE: **DVD** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **2006** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **249€** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **102 millones**

La revolución que Nintendo llevaba meses anunciando desembarcó en España de forma oficial el 8 de diciembre de 2006. Tras muchos meses de espera e incontables de rumores, por fin pudimos llevarnos esta genial máquina a casa y -con ella- descubrir una nueva forma de disfrutar de los juegos, en la que el tradicional pad daba paso a un mando con sensor de movimiento, lo que multiplicaba la sensación de inmersión y abría las puertas de los videojuegos a todo tipo de personas.

El mando de Wii mantuvo su compatibilidad con Wii U.

GAME BOY SP

FABRICANTE: **Nintendo** ● N° DE BITS: **32 bits** ● SOPORTE: **cartucho** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **2002** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **25.000 Pesetas** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **81 millones**

Final Fantasy V, que analizamos en el número 187 de la revista, fue el último gran juego que recibió Game Boy Advance. Nintendo ya estaba totalmente volcada con DS, y fue poco a poco dejando de lado a su anterior portátil hasta que, al final, la "dejó morir" de forma definitiva. Sin duda, una de las mejores consolas portátiles de la historia de los videojuegos, que perdurará siempre en nuestra memoria.

Existieron 3 versiones de GBA. El modelo SP fue uno de los más populares.

Sagas tan potentes en la actualidad como *Assassin´s Creed* o *Uncharted* recibieron su primera entrega durante esta etapa, que brilló gracias a la gran potencia de las nuevas consolas y a la inspiradísima creatividad de los desarrolladores.



Poner a decenas de estos zombis de forma simultánea en pantalla fue solo posible a estas nuevas máquinas.

NINTENDO DS

FABRICANTE: **Nintendo** ● Nº DE BITS: **32 bits** ● SOPORTE: **cartucho** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **2005** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **149.95€** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **155 millones**

Nintendo DS Lite fue el nombre que recibió el rediseño de una portátil que, desde su lanzamiento, gozó de un éxito inusitado. Sin ir más lejos, DS Lite consiguió vender 200.000 unidades en Europa en tan solo 10 días, cifras que contribuyeron a hacer de DS la consola más vendida de la historia. Este nuevo modelo mantenía las características de la máquina original, pero reducía considerablemente su tamaño.

Además de un menor tamaño y peso, DS Lite también varió ligeramente la posición de algunos de sus botones.

PSP

FABRICANTE: **Sony** ● Nº DE BITS: **128 bits** ● SOPORTE: **Discos UMD** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **2005** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **249€** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **80 millones**

La portátil de Sony recibió en esta época un elevado número de juegos de enorme calidad que sorprendían por su fantástica factura técnica. Títulos como *Tekken Dark Resurrection, Street Fighter Alfa 3 Max* o *Grand Theft Auto Vice City Stories*, fueron claves a la hora de popularizar una increíble máquina repleta de posibilidades y capaz de correr unos juegos como nunca anteriormente habíamos visto en una consola portátil.

La primera versión de PS3 tenía un disco duro de 60 GB y era retrocompatible con PS2.


NOVEDADES Nintendo DS

Ejercicio Lógica

Elige siempre el mayor peso.

TRES FORMAS DE PENSAR

DE VUELTA A LA ESCUELA

BIG BRAIN ACADEMY

Se acabó eso de estudiar en verano de cara al curso siguiente. A partir de ahora podéis estar todas las vacaciones jugando a l... consola y volver a clase con la mente más en forma que nunca

¡PIENSA!

PREESTRENO Nintendo DS

What's your brain age?

See how larger portions of these brains are being put to work?

MAX

How many are in the house? 6

Erase

LAS CLAVES

Abril Nintendo Inteligencia

BRAIN TRAINING

¡Señora! ¿La vida diaria la desgasta? ¿Su cabeza no rinde como antes? Eso se soluciona con el juego más original del momento.

aprende con nds

Una de las primeros "géneros" que Nintendo DS puso de moda fue el de los juegos que aseguraban ayudarnos a mejorar nuestra inteligencia. Títulos como *Brain Training* causaron auténtico furor e "inspiraron" una avalancha de propuestas similares. Esta nueva jugada maestra de Nintendo consiguió que su nueva portátil se convirtiese también en una genial "herramienta" de aprendizaje para niños, e incluso como un regalo perfecto para los padres o abuelos.

se podía conseguir fácilmente por menos de 399€, fueron factores que lastraron fuertemente el despegue de una consola que, sin lugar a dudas, era un auténtico prodigio tecnológico, con enormes capacidades multimedia que le permitían, por ejemplo, reproducir películas en el novedoso formato Blu-Ray, pero que no fueron suficientes para que, en 2007, fuera siempre un paso por detrás de sus fuertes competidoras.

¿Quién no quiere una DS?

Todo lo contrario que a PS3 le sucedió a DS, que en esta época no solo siguió con su increíble ritmo de ventas, sino que además logró convertirse aún más en objeto de deseo de la mayoría de "jugones" habituales y, lo que era todavía más alucinante, de personas de toda edad, condición y relación con el mundo de los videojuegos. Sus nuevas propuestas, como *Brain Training* o *Animal Crossing*, unidas a anteriores pelotazos de la talla de *NintenDogs*, contribuyeron de forma decisiva a expandir los videojuegos entre un gran público que, gracias a otros fenómenos del momento, como Wii o *Guitar*



La gran potencia de PSP hizo posible que disfrutáramos de increíbles juegos portátiles.

Su elevado precio y reducido catálogo de salida lastró el despegue de PlayStation 3, al que también frenó la fortísima competencia de Xbox 360 y Wii

PLAYSTATION 3

FABRICANTE: **Sony** ● CPU: **Cell Broadband Engine** ● SOPORTE: **Blu-Ray** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **2007** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **599€** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **86 millones**

La nueva bestia de Sony se hizo mucho de rogar, pero por fin el 23 de marzo de 2007 los compradores españoles pudimos hacernos con ella de forma oficial. Con un precio recomendado de 599€, PlayStation 3 incluía de serie una unidad Blu-Ray, disco duro de 60 GB, conectividad Wifi y retrocompatibilidad con los juegos de PS2. Ahora sí que sí... ¡ya estábamos todos!

Hero, cada vez mostraban más interés por unas "maquinitas" que, en algunos casos, les habían pasado siempre desapercibidas.

PSP, en muy buena forma

Pese a que competir con la que "estaba liando" DS era misión casi imposible, la portátil de Sony vivió una genial época durante 2006 y 2007, recibiendo muchos juegos de gran calidad, y el apoyo de incondicional de una parte de los "jugadores de siempre", que veían con reticencia como su ocio predilecto se iba poco a poco convirtiendo en un fenómeno de masas, una situación que empezó a popularizar términos que "dividían" a la comunidad de jugadores entre los "gamers", o jugones de toda la vida, y "casuals", aquellos que se iniciaban en el mundo de las consolas gracias a propuestas "de moda". Sea como fuere, el caso es que el tiempo ha demostrado que esta "casualización" del sector fue muy beneficiosa y que, en parte gracias a ella, los videojuegos por fin han adquirido el reconocimiento y la relevancia que siempre han merecido, ¿no os parece?

avalancha de juegos bélicos

Una de las temáticas con más representación durante esta época de la revista fue la de los juegos basados en conflictos bélicos. En su mayoría, se trataron de títulos de acción en primera persona ambientados en la Primera o Segunda Guerra Mundial, pero también llegaron muchos otros con distintas propuestas "guerreras". Desde enfrentamientos menores, pero documentados históricamente, a batallas totalmente ficticias, los amantes de este género vivieron una verdadera época dorada en la que se hacía muy difícil seguir el ritmo al elevado número de títulos bélicos que llegaban a la gran mayoría de las plataformas.

Call of Duty o *Medal of Honor* fueron algunas de las sagas que estrenaron nuevas entregas.

La guerra en todas sus variantes estuvo fuertemente representada en esta etapa. Algunos títulos estaban más enfocados a la acción pura y dura, mientras que otros apostaron por un planteamiento mucho más táctico y estatégico.



El sistema de combate recibió una profunda renovación para hacerlo más dinámico.



1 la fantasía se renueva

final fantasy XII



- COMPAÑÍA: **Square Enix**
- CONSOLA: **PS2**
- AÑO: **2007**
- Nº DE LA REVISTA: **185**
- NOTA: **98**

¡mosquis!

5 AÑOS DE DESARROLLO y un equipo de más de 100 personas fueron necesarias para dar forma al juego.

YASUMI MATSUNO, director inicial del juego, tuvo que abandonar el proyecto debido a problemas de salud.

La saga de rol más emblemática de Square nos regaló juegos inolvidables en PS2, consola que, en 2007, daba sus últimos coletazos de vida. Pero, antes de "irse" para siempre, demostró por qué era una máquina "de fantasía".

Final Fantasy se despidió de PS2 a lo grande con una entrega que, además de llevar a la consola de Sony al límite de sus posibilidades técnicas, aunó con maestría los elementos clásicos de la saga con algunas importantes novedades. Sello de la casa fue su fantástica historia, que nos relataba la lucha de Vaan contra la dictadura de los Arcadianos, lo que nos llevaba a explorar a fondo los preciosos escenarios del reino de Ivalice y, en especial, su capital, Dalmasca. Entre los elementos revolucionarios destacó con fuerza el nuevo sistema de combate, mucho más dinámico que los "turnos" clásicos, y en el que el Gambit nos permitía definir con precisión el comportamiento automático de nuestros aliados. Una banda sonora épica y de una calidad sublime, puso la guinda a uno de los mejores RPG de PS2.


NOTICIAS
Toda la actualidad del mundo de los videojuegos

PRÓXIMO LANZAMIEN

Hablamos c
rey de la fan

Yasumi Matsuno, el director de «Fi
estuvo en España, y nosotros aprovec
para que nos contara nuevos dato

NUEVA FECHA–PS3 Y XBOX 360
La Cruzada espera
«Assassin's Creed» sufre un retraso y ya no llegará el próximo marzo.

NOTICIAS E

LA PSP MÁS DULCE

16 HC

IOVEDADES PlayStation 2
ROL ■ SQUARE ENIX ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO (textos) ■ 59,95 € ■ Lanzamiento: 23 de febrero

M. ÁNGEL SÁNCHEZ


LA LUCHA POR DALMASCA lleva a un grupo de héroes a combatir por la libertad. Para lograrlo, pondrán en riesgo sus vidas contra decenas de enemigos y todo tipo de retos.


PODEROSOS ALIADOS
A lo largo de nuestra aventura contaremos con el apoyo de grandes compañeros. Son cap...

EL PRÓLOGO DEL JUEGO es un pequeño tutorial en el que manejamos a Reks, el soldado hermano de Vaan.

EL TABLERO DE LICENCIAS es el sistema de opciones donde desarrollamos las habilidades... previo pago, eso sí.

CADA PERSONAJE tiene sus habilidades, que pueden combinarse en pleno com...

NUEVA ERA DE FANTASÍA

FINAL FANTASY XII

Para despedirse de PS2, la saga «Final Fantasy» se reinventa por completo y nos ofrece un juego espectacular, inédito y que supone la mejor entrega de la serie para la consola.

■ LA SAGA MÁS EMBLEMÁTICA DEL ROL vuelve con una nueva entrega que es a la vez clásica y atrevida. De hecho, «Final Fantasy XII» tiene un comienzo habitual: nos presenta a Vaan, un joven pícaro que vive del "trapicheo" en Dalmasca, la capital del reino de Ivalice (primer guiño a los fans: es el escenario del clásico «Final Fantasy Tactics»). Pero pronto vemos que las cosas van por nuevos derroteros: el prólogo de esta aventura, que a su vez sirve como tutorial, nos cuenta cómo se produjo la guerra de Dalmasca, en la que fue asesinado el hermano del protagonista.

Marcado por esta pérdida, Vaan quiere acabar con la dictadura de los Archadian, impuesta tras la muerte del rey. Por suerte, este héroe no va estar sólo en su cruzada, ya que son varios los guerreros que se alzan contra el nuevo imperio. A lo largo de esta sombría y madura historia, Vaan se topa con una serie de personajes llenos de matices, que le ayudan a él y a la princesa Ashe a recuperar la paz de Dalmasca y derrocar a los Archadian.

AL CONTRARIO QUE EN ENTREGAS PREVIAS, el grupo principal de protagonistas se reúne en las primeras horas del juego. Esto permite desarrollar a cada personaje y ofrecer una historia trufada de sorpresas, algunas bastante dramáticas, y que siempre mantiene en vilo al jugador.

El segundo acierto de esta reunión tan rápida es que no tardamos en familiarizarnos con la mecánica del juego, algo muy necesario, ya que «FF XII» destierra para siempre los combates aleatorios y por turnos de las entregas previas de PS2. Para empezar, nos movemos por entornos totalmente tridimensionales, con cámara libre y la posibilidad de explorarlos a nuestro antojo. Tal y como ocurría en «FF XI» (Xbox 360), en estos escenarios podemos ver a los enemigos en la distancia, y decidir si queremos o no atacarlos depende tan solo de si nos acercamos a ellos. En ese momento surgen dos líneas de contacto, desde los enemigos hasta nosotros y viceversa. Al entrar en combate elegimos la acción que va a realizar nuestro

LA AVENTURA FINAL
La salvación del reino de Dalmasca está en nuestras manos:


VAAN
ESTE HÉROE DESCARADO recibe una lección de humildad a lo largo del juego, donde aprende el valor de la amistad y el coraje de los que buscan el bien.



Carreras de chocobos, encargos de cazarrecompensas. Las misiones extra eran muy variadas.

Square Enix consiguió **exprimir PlayStation 2 hasta sus límites,** obteniendo uno de los mejores apartados técnicos de la consola.

En la portada ya os lo decíamos: era el mejor juego de la historia para PS2

su paso por la revista

La notoriedad de *FFXII* fue enorme: varios reportajes exclusivos, un extenso análisis, la portada de un número que, además, incluía un póster del juego... ¡y hasta os ofrecimos su guía completa! ¡Impresionante!

Publicamos una guía completa con todos los secretos de este fabuloso juego... ¡que eran muchos!

nuestra nota

Final Fantasy XII puede presumir de tener una de las puntuaciones más elevadas de PS2 y de la historia de la revista. El exquisito mimo de Square Enix en todos los apartados de su obra se dejó notar en nuestro análisis, en el que solo "criticamos" la ausencia de doblaje.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **EL NUEVO ESTILO DE JUEGO,** audaz, sorprendente y lleno de posibilidades estratégicas.
- **LA HISTORIA** es adulta, dramática, profunda... la mejor de la saga en muchos años.

lo peor

- **HACERSE CON EL SISTEMA** de combate requiere paciencia y empeño. Abstenerse "nerviosillos".
- **LA AUSENCIA DE DOBLAJE** al castellano. De haberlo tenido, sería un hito en los videojuegos.

alternativas

Los precedentes de la saga son también grandes juegos de PS2. **«Final Fantasy X»** es otra joya, imprescindible en cualquier "ludoteca" que se precie. Tuvo una continuación, **«Final Fantasy X-2»**, más desenfadado. Square Enix es también responsable de otro gran juego, **«Dragon Quest VIII»**, trepidante y lleno de posibilidades.

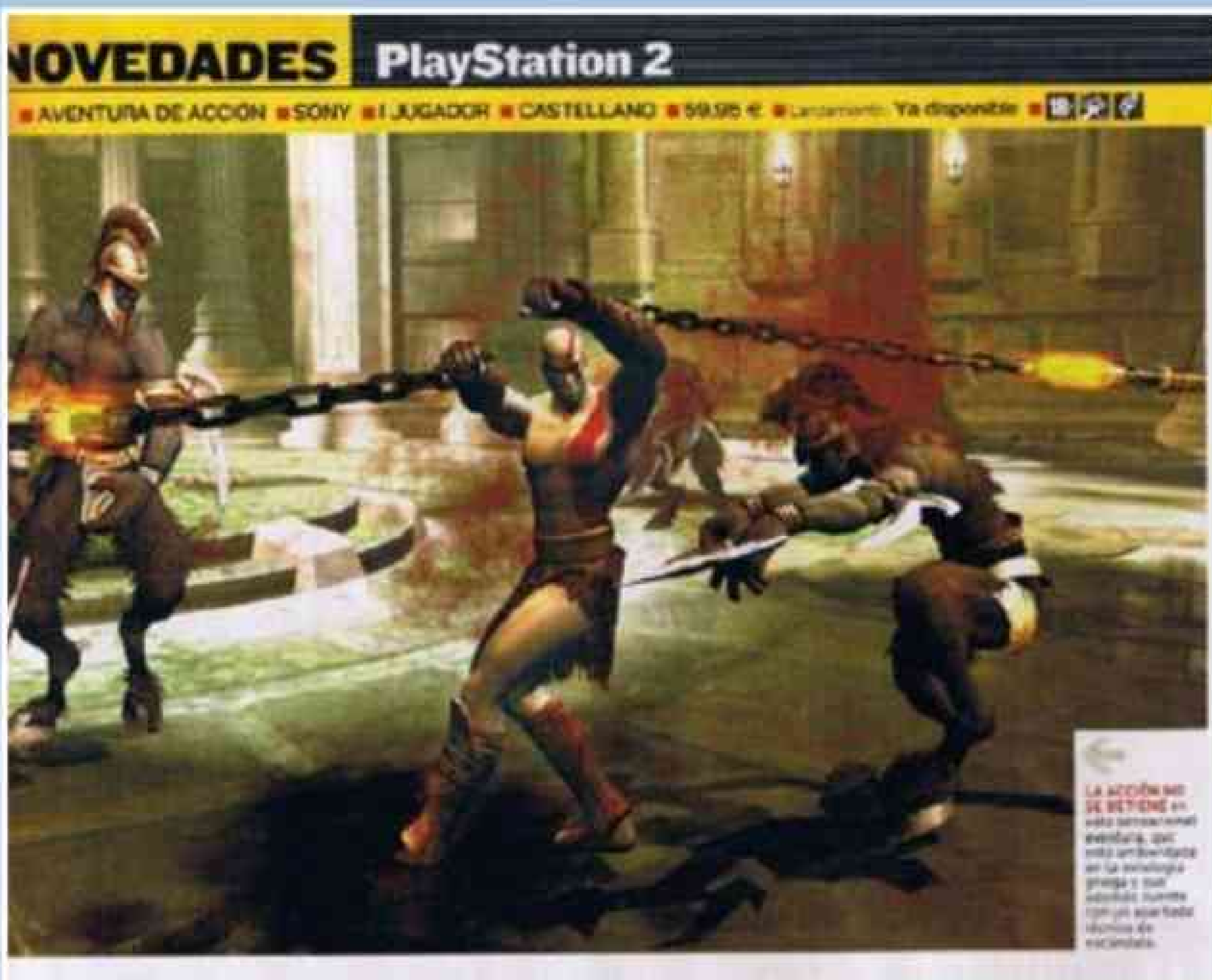
GRÁFICOS	Los escenarios en 3D son alucinantes, pero los personajes, que parecen casi humanos, suponen todo un hito en PS2.	98
SONIDO	Un nuevo estilo para la banda sonora de la saga, más épico y dramático. Tiene voces de actores conocidos, pero en inglés.	94
DURACIÓN	150 horas, como resultado de sumar una aventura intensa y extensa a docenas de minijuegos, retos y secretos ocultos.	97
DIVERSIÓN	El nuevo sistema de combate supone todo un regalo a una aventura ya de por sí apasionante, capaz de llevarnos al éxtasis.	98

PUNTUACIÓN FINAL 98

valoración

Lejos de conformarse con ofrecer "solo" una gran entrega, Square Enix se ha destapado con una auténtica maravilla, un juego que lleva a PlayStation 2 a sus más altas cimas. No solo se trata de un despliegue de impresionantes gráficos, infinidad de horas de juego, personajes inolvidables, una historia apasionante y cientos de secretos, sino que además estamos ante la entrega más revolucionaria de la saga, gracias sobre todo al giro en un aspecto tan crucial como los combates. Una obra maestra absolutamente imprescindible.


Los combates eran la base del juego y tenían un ritmo frenético.



FURIA DE TITANES

GOD OF WAR II

Ni siquiera el dios de la guerra está preparado para superar las pruebas de proporciones épicas que le esperan a Kratos en su regreso a PS2. ¿Estáis dispuestos a echarle una mano?

ATAQUES TITÁNICOS

UN VIAJE DE LEYENDA

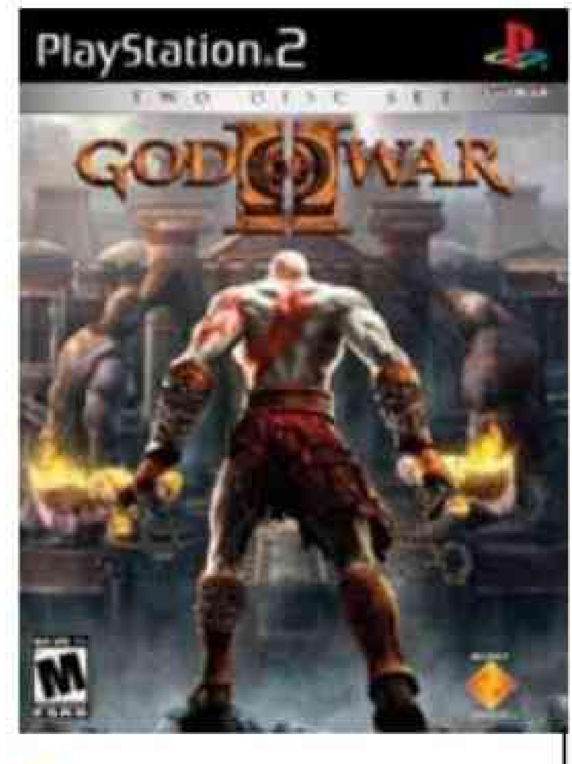

El mismísimo Zeus se rindió ante el poder de Kratos, el Dios de la Guerra (y de PlayStation)

su paso por la revista

La penetrante mirada de Kratos en la portada que le dedicamos a *GOW II* fue uno de los puntos álgidos de una cobertura muy extensa, y en la que no faltaron todo tipo de reportajes, noticias... y hasta alguna polémica.



2 el azote de kratos
god of war 2



- COMPAÑÍA: **Sony**
- CONSOLA: **PlayStation 2**
- AÑO: **2007**
- Nº DE LA REVISTA: **188**
- NOTA: **98**

¡mosquis!

TIENE SU PROPIA NOVELA OFICIAL, que fue escrita por Robert E. Vanderman y publicada en 2013.

UNA CABRA DEGOLLADA y chicas sin ropa "ambientaron" un evento de promoción de Sony en UK. ¡La que se lió!

Kratos ya nos dejó boquiabiertos con su primer juego, pero esta secuela consiguió que muchos de nosotros nos pasáramos a una nueva religión: la del Dios de la Guerra.

Kratos volvió al mundo de los mortales para enfrentarse al mismísimo Zeus en un brutal (en todos los sentidos) título de acción. Tomando como base principal el esquema de su primer juego, el Dios de la Guerra hizo temblar los cimientos de PS2 gracias a unos combates con más posibilidades que nunca, nuevos e increíbles poderes, como las Alas de Ícaro, y unos puzles tan variados como ingeniosos. A todo ello se sumó el enorme carisma del protagonista y de muchos de sus enemigos finales, quienes -además- lucieron de forma magistral gracias a una de las mejores direcciones artísticas de la historia de PlayStation 2. ¿El resultado? Un auténtico jarabe (de palo) de dioses...

HOBBY CONSOLAS

GOD OF WAR 2

NEED FOR SPEED CARBONO

TEKKEN LLEGA A PSP


Kratos, el incansable espartano, consolidó su leyenda gracias a este juegazo.

nuestra nota

Como podéis ver en el cuadro de valoración del análisis original, la nueva aventura del espartano nos cautivó sin remedio, obteniendo una puntuación de auténtico escándalo.


La mitología griega era la base de este universo de monstruos y dioses

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **EL RITMO DE JUEGO,** gracias a la combinación de combates, puzles y un argumento "titánico".
- **EL NIVEL TÉCNICO,** tanto en lo que se refiere a gráficos como a la música o al control, es insuperable.

lo peor

- **NO ES UN JUEGO PARA TODOS LOS PÚBLICOS,** ya que contiene grandes dosis de violencia.
- **LA COMPLICACIÓN DE ALGUNOS SALTOS,** la única pega del sistema de cámaras fijas.

alternativas

El primer «God of War», que se acaba de estrenar en la serie Platinum, es todavía una de las mejores aventuras que hay en PS2. En un estilo similar podéis encontrar «Devil May Cry 3», «Prince of Persia 3» o el estupendo «Shadow of the Colossus», aunque ninguno de ellos está a la altura del magistral «God of War II».

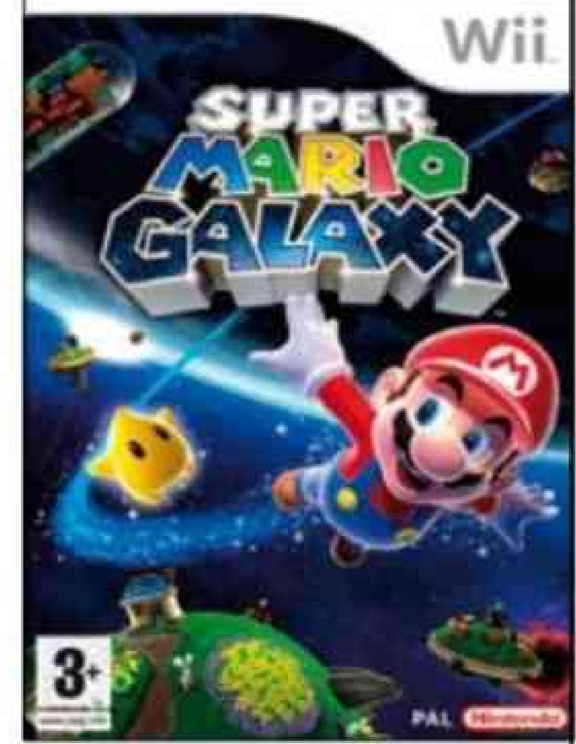
GRÁFICOS	Nunca habíais visto unos enemigos tan grandes y detallados, ni escenarios tan exóticos, ni un protagonista tan bien animado.	99
SONIDO	La banda sonora épica, los grandes efectos de sonido y uno de los mejores doblajes al castellano nos trasladan a la antigua Grecia.	96
DURACIÓN	El juego supera las 12 horas y cuenta con interesantes extras. Además, estaréis encantados de repetirlo un par de veces.	92
DIVERSIÓN	Las peleas son tan intensas que os harán saltar, los puzles están diseñados con inteligencia y el argumento es sobresaliente.	98

PUNTUACIÓN FINAL 98

valoración

Si el primer «God of War» nos sorprendió por sus niveles de acción sin descanso y su excepcional apartado técnico, esta secuela dobla la apuesta. Las nuevas habilidades de Kratos, los niveles a lomos del Pegaso o la inclusión de elementos únicos, como los puzles temporales, acompañan a los mejores combates que hemos librado nunca en PS2. El resultado es un juego soberbio, en el que cada nivel es mejor que el anterior. Una obra maestra que consigue sacarle el máximo partido a la consola.

3 mario, ¡eres es de otro planeta!
super mario galaxy



- COMPAÑÍA: **Nintendo**
- CONSOLA: **Wii**
- AÑO: **2008**
- N° DE LA REVISTA: **195**
- NOTA: **97**

¡mosquis!

LA IDEA "NACIÓ" tras "Mario 128", la demo técnica de GameCube que Nintendo utilizó en el año 2000.

A MAHITO YOKOTA, el compositor musical, le costó tanto dar con el estilo... ¡que casi abandona el trabajo!

Hay personajes que nunca defraudan... y luego, por encima de ellos, está Mario, al que en esta ocasión se le ocurrió cambiar de galaxia para demostrar lo "galáctico" que era. ¡Y vaya si lo hizo!

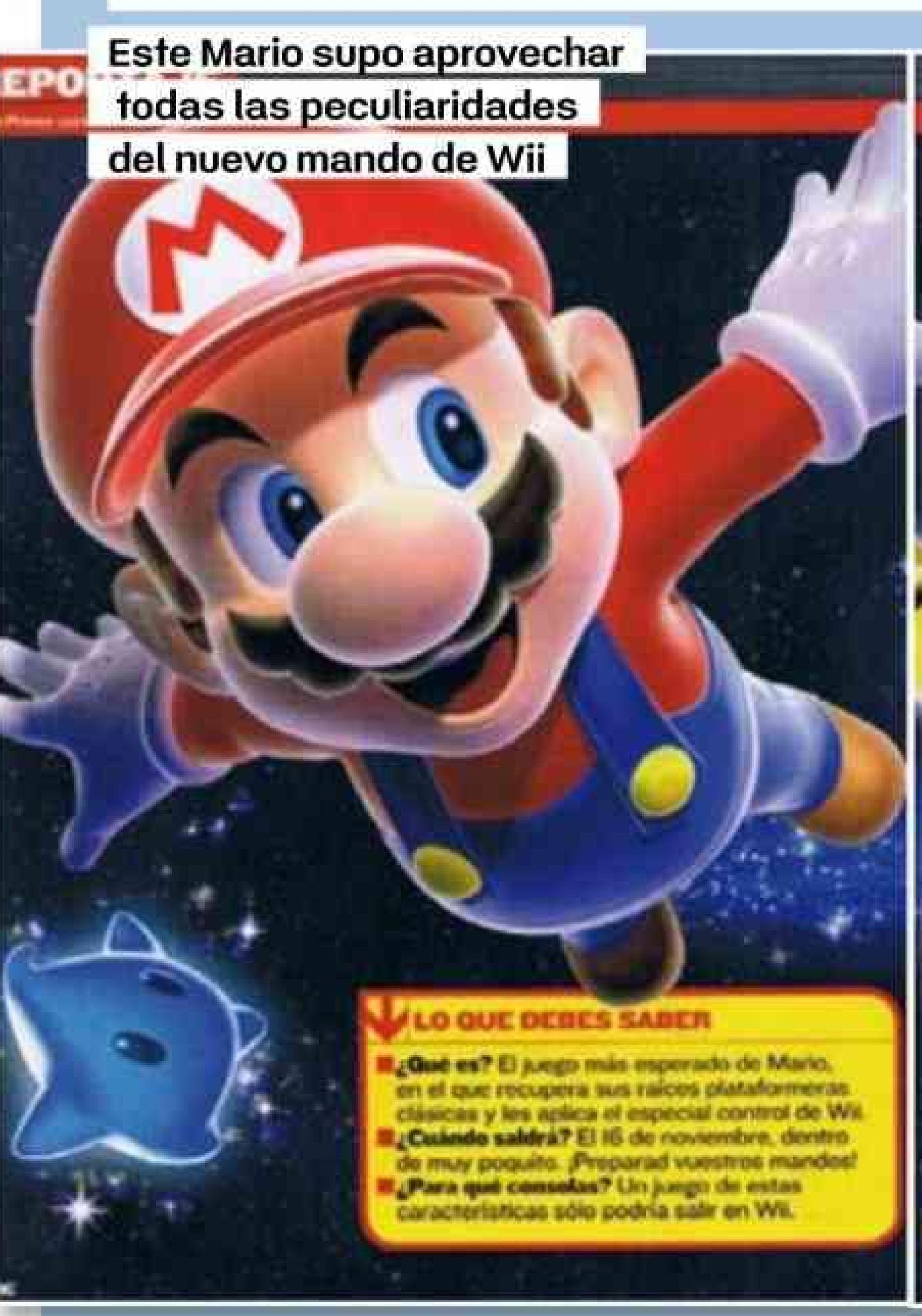
Mario dio un empujón a Wii y la lanzó muy, muy alto... concretamente hasta el espacio exterior, donde se desarrollaba la nueva aventura del fontanero, que contaba como principal novedad con la posibilidad de visitar diferentes planetas, que se agrupaban en galaxias, y que, además de ser de lo más variopinto, escondían bajo su atmósfera unos niveles "made in Mario" con un diseño espectacular. Así, y aprovechando las nuevas características del mando de Wii, el héroe de Nintendo se marcó un divertidísimo juego de plataformas que, si bien no fue tan revolucionario como en su día lo fue *Super Mario 64*, sí que consiguió innovar y aportar una gran frescura a un género que el bigotudo siempre había demostrado dominar a la perfección. Una vez más, Nintendo y Mario lograron lo que parecía imposible... ¡y nosotros encantados, como siempre!



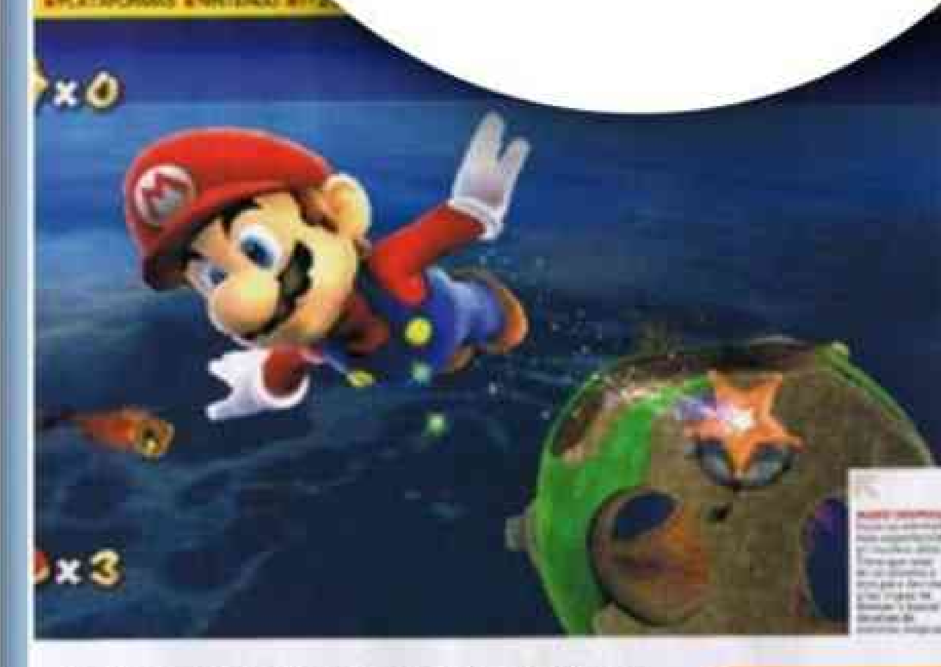
su paso por la revista

La llegada de un nuevo Mario siempre pone patas arriba a nuestra redacción, y *Super Mario Galaxy* no fue una excepción, por lo que las páginas que le dedicamos desde su anuncio se cuentan por decenas.

Este Mario supo aprovechar todas las peculiaridades del nuevo mando de Wii















nuestra nota

Originalidad, frescura, momentos divertidos... pero, sobre todo, diversión a raudales. Todo esto y mucho más nos transmitió la nueva aventura de Mario, a la que dimos un merecido sobresaliente.

El diseño de los niveles era increíble, pero lo mejor eran las posibilidades que ofrecían.

Mario no dudó un segundo en salir al espacio exterior para buscar estrellas.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LA JUGABILIDAD** es única y atractiva para cualquiera. El juego es sorprendentemente accesible.
- **LO IMAGINATIVO** de cada nivel, los enemigos, los retos... Se juega con una sonrisa de principio a fin.

lo peor

- **EL MULTIJUGADOR** es anecdótico. No interesa a medio plazo.
- **UN PAR DE PROBLEMAS DE CÁMARA,** que impiden ver ciertos detalles. Pero esto pasa en contadísimos momentos, ¿eh?

alternativas

Lo que más se le acerca es «Super Paper Mario», que también protagoniza el fontanero. Aunque está muy bien no es tan divertido, completo y largo. Ojo también a «Crash: Lucha de Titanes». Mucho más lejos quedan «Sonic y los Anillos Secretos» o «Super Monkey Ball». Pero antes que ninguno, haceos con «Mario Galaxy».

- **GRÁFICOS** Las animaciones de los personajes y los efectos superan a los de «Mario Sunshine» (GC). Un derroche de imaginación y color. **95**
- **SONIDO** Una mezcla de melodías clásicas y nuevas (más emotivas), todo ello orquestado y con efectos dinámicos. Efectos y voces, los de siempre. **92**
- **DURACIÓN** Si vais "a saco", podéis llegar al primer final del juego en algo más de 12 horas. Pero ganar las 120 estrellas os llevará semanas. **96**
- **DIVERSIÓN** Aunque parezca increíble en un plataformas, hay situaciones novedosas con un control suavísimo. No podréis parar de jugar. **98**

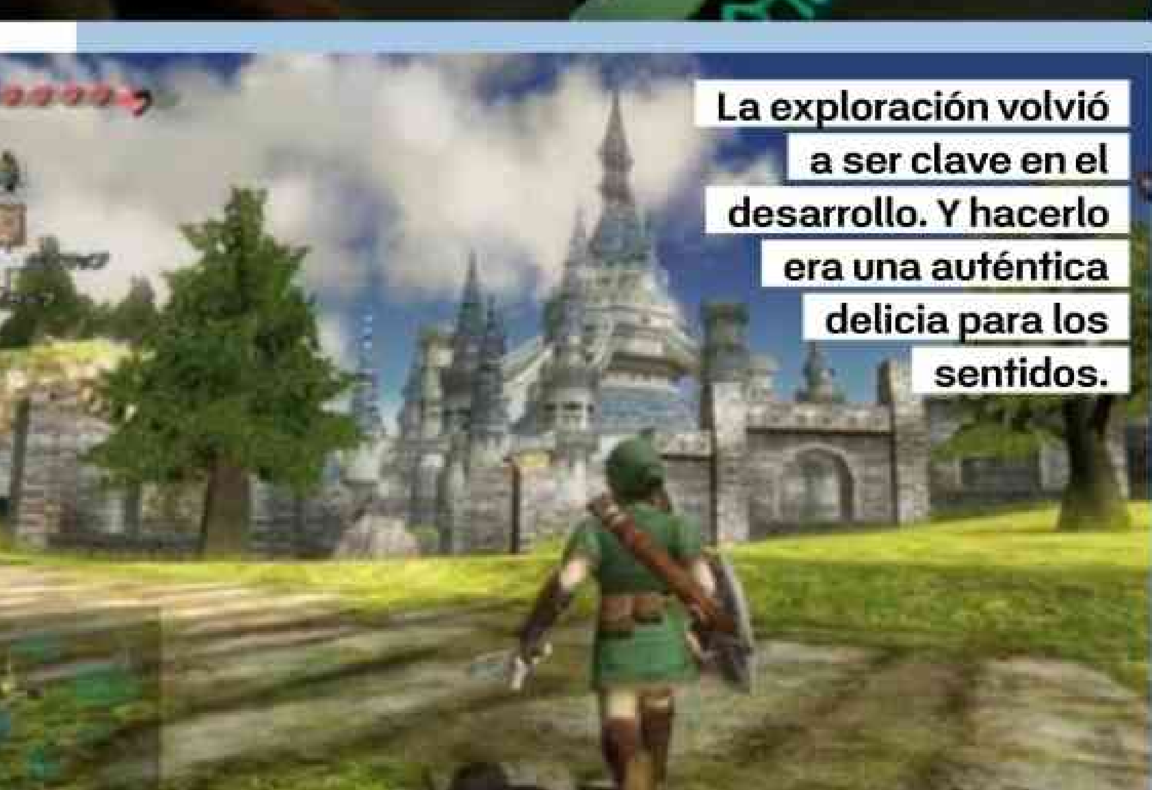
PUNTUACIÓN FINAL 97

valoración

Lo increíble del juego no es que sea divertidísimo. Eso es típico de Mario. Lo sorprendente es que estos genios hayan innovado en un género tan veterano como las plataformas y nos hayan tapado a unos "viejos zorros" como nosotros. Con este juego nunca paras de reírte ante las ocurrencias de cada nivel, pero a la vez intuyes la forma de superarlo, todo gracias a unos diseños de escenario magníficos y una variedad ejemplar. No es tan rompedor como lo fue «Super Mario 64», pero roza su marca.

joyas de la época 2006-2007





La exploración volvió a ser clave en el desarrollo. Y hacerlo era una auténtica delicia para los sentidos.





su paso por la revista

Los continuos retrasos y cambios del juego hicieron que os habláramos de él durante muchísimos meses. Bueno, eso y que se trataba de una nueva entrega de *Zelda*. ¡Y pocas cosas nos emocionan tanto!

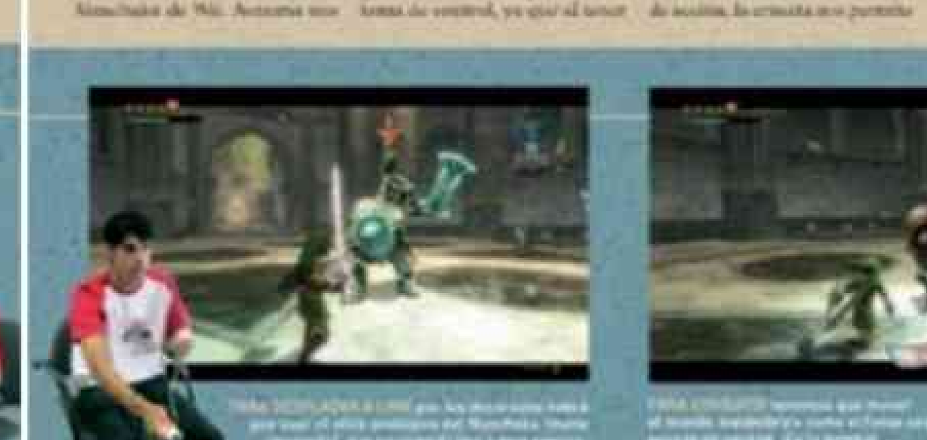
EL NUEVO SISTEMA DE CONTROL BRINDARÁ NUEVAS Y EXCITANTES POSIBILIDADES AL UNIVERSO DE LINK





CONTROLANDO A LINK

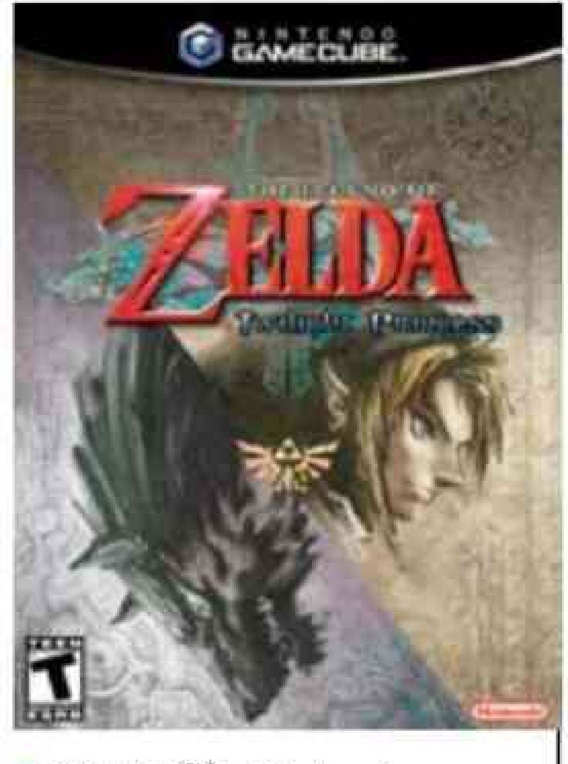
Una nueva experiencia





4 librando a hyrule de las sombras

zelda twilight princess



- COMPAÑÍA: **Nintendo**
- CONSOLA: **Wii/ GC**
- AÑO: **2006**
- Nº DE LA REVISTA: **185**
- NOTA: **97**

¡mosquis!

SE CREÓ PARA GAMECUBE, pero al final del desarrollo Nintendo hizo también la adaptación para Wii.

LINK ES ZURDO en la versión para GameCube, pero diestro en la de Wii. Se hizo para facilitar el control con Wiimote.

Tras varios años de retraso, con cambio de plataforma incluido, Link regresó por fin a Hyrule para salvar a sus habitantes... ¡y para dejarnos totalmente alucinados!

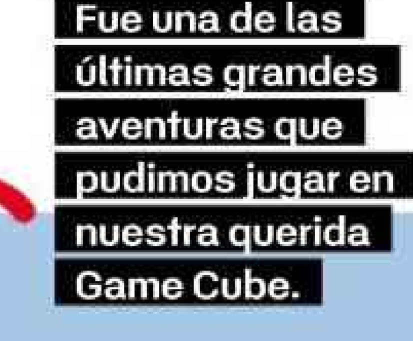
La búsqueda de la princesa Zelda alcanzó unas cotas de épica e inmersión nunca antes vistas gracias esta maravillosa aventura, en la que Link debía recorrer Hyrule y su oscura dimensión alternativa: el Reino Crepuscular. Los elementos clásicos de la saga, como los combates en peligrosas mazmorras o los diálogos en diferentes aldeas, se fusionaron con atractivas novedades, como la posibilidad de convertir al Hyliano en lobo o los numerosos minijuegos, que nos permitían pescar o disputar combates de sumo, y que aprovechaban a la perfección las novedosas características del control de movimiento, en el caso de que tuviéramos la versión para Wii. ¡Una verdadera obra maestra!



Midna, la sombra que acompañaba a Link, le permitía también convertirse en lobo.

nuestra nota

La versión para Wii recibió un 95, mientras que la de GameCube obtuvo un 97. Ambas son geniales, pero tuvimos en cuenta la "juventud" de Wii, de la que confiábamos en que daría mucho más.



Fue una de las últimas grandes aventuras que pudimos jugar en nuestra querida Game Cube.



NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **EL APARTADO TÉCNICO** ha tocado el techo de esta consola. El juego más espectacular de GC.
- **ARGUMENTO, RITMO Y PERSONAJES** consiguen atraparnos en un mundo de fantasía.

lo peor

- **HA TARDADO MUCHO EN APARECER,** y además llegará a las tiendas de manera muy limitada.
- **NO ES MUY ORIGINAL,** y las mazmorras os sonarán si habéis jugado a «Ocarina of Time».

alternativas

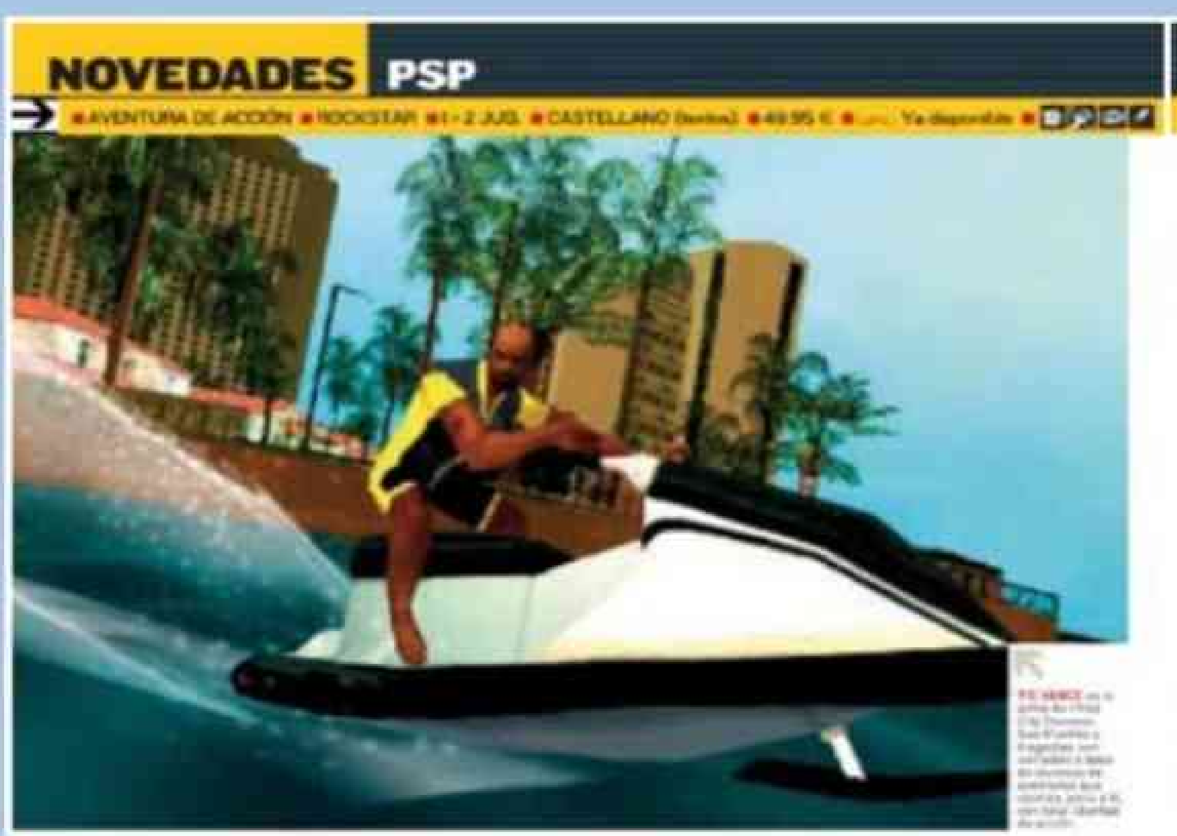
El anterior «Zelda, The Wind Waker», resultaba más original, aunque no era tan emocionante ni contaba con la estupenda realización de éste. En la misma línea, GameCube también cuenta con «Dinosaur Planet», un título que apareció en los primeros meses de vida de la consola y que, todavía hoy, resulta impresionante.

GRÁFICOS	Vuelve al estilo realista de «Ocarina of Time», más detallado y con un sensacional diseño de escenarios.	95
SONIDO	No tiene voces, aunque la banda sonora clásica de la saga suena como nunca. Los efectos también cumplen lo que se les pide.	85
DURACIÓN	La historia principal ronda las 50 horas, aunque cuenta con secretos y minijuegos que aumentan todavía más su duración.	95
DIVERSIÓN	Emocionantes combates, puzles y un argumento de leyenda se combinan con maestría en un desarrollo que nunca olvidaréis.	98
PUNTUACIÓN FINAL		**97**

valoración

Después de haber disfrutado la excelente versión de Wii, recibimos con los brazos abiertos el juego de GC, un título que resulta idéntico al anterior en todos sus aspectos, pero que cuenta con un control (con el mando "tradicional") mejor ajustado. El sorprendente argumento, cargado de secuencias emotivas, los personajes secundarios y la enorme cantidad de minijuegos y secretos que encierra os harán soñar despiertos mientras recorréis las praderas de Hyrule. Sin duda, una obra maestra.

NOVEDADES PSP



HISTORIAS DE LA VIDA

GTA VICE CITY STORIES

Rockstar lo ha vuelto a lograr: su regreso a PSP no sólo supera a su predecesor, sino que es también una de las mejores entregas de toda la saga. Bienvenidos (de nuevo) a la Ciudad del Vicio.

2'99 € TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODAS LAS CONSOLAS

PLAYSTATION 2 • XBOX • GAMECUBE • NINTENDO DS • PSP • XBOX 360 • PS3 • Wii • GBA • N-GAGE

HOBBY CONSOLAS

PRIMICIA FIFA 07 El mejor fútbol analizado a fondo

¡PÓSTER DOBLE DE REGALO!

¡BRUTAL! MORTAL KOMBAT ARMAGEDDON Alucina con el último torneo del polémico juego de lucha

¡Todo sobre el nuevo capítulo de la aventura más salvaje!

SUPLEMENTO ESPECIAL ANIVERSARIO ¡REPASO A 15 AÑOS DE DIVERSIÓN!

1991-2006

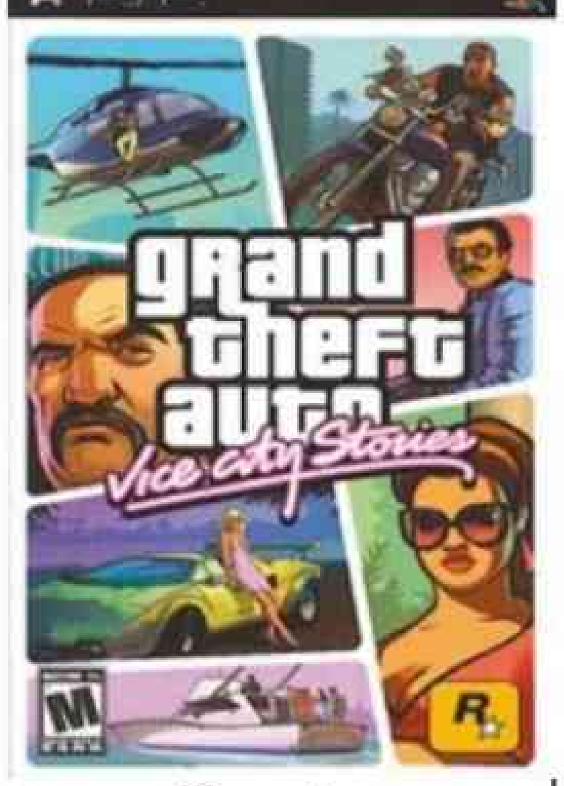
15 años videojuegos

su paso por la revista

GTA Vice City Stories nos demostró las posibilidades que tenia nuestra PSP. Escenarios espectaculares y una libertad de juego increíbles llamaron la atención en nuestros análisis del juego.

corrupción de bolsillo

5 gta vice city stories



- COMPAÑÍA: **Rockstar**
- CONSOLA: **PSP**
- AÑO: **2006**
- Nº DE LA REVISTA: **182**
- NOTA: **96**

¡mosquis!

ES EL TERCER JUEGO más vendido de la historia de PSP. La primera posición es para GTA Liberty City Stories.

PHIL COLLINS, el artista británico, tenía un papel en el juego. ¡Hacía de sí mismo!

La fórmula *Grand Theft Auto* le cogió la medida a PSP y estrenó un nuevo juego aún más grande, completo y espectacular que el primero que salió para la consola portátil de Sony. ¡Bienvenidos a la ciudad del vicio!

Tras el éxito de Liberty City Stories, PSP volvió a cubrirse de luces de neón para alumbrar a la nueva entrega de *GTA*, ambientada en esta ocasión en *Vice City*, una particular versión de Miami en los años 80. Vic Vance, el protagonista, se desenvolvía como pez en el agua en esta corrupta ciudad, y nos acompañaba a lo largo de variadas misiones repletas de tiroteos, persecuciones policiales y con el políticamente incorrecto sentido del humor habitual. Entre "trabajito" y "trabajito", la gran sensación de libertad que nos proporcionaba perdernos por las calles de *Vice City* mientras jugábamos al golf, echábamos carreras de quads o, simplemente, causábamos el caos, convirtieron al título de Rockstar en uno de los mejores juegos del catálogo de la portátil de Sony, que demostró una vez más ser una máquina con unas capacidades alucinantes.

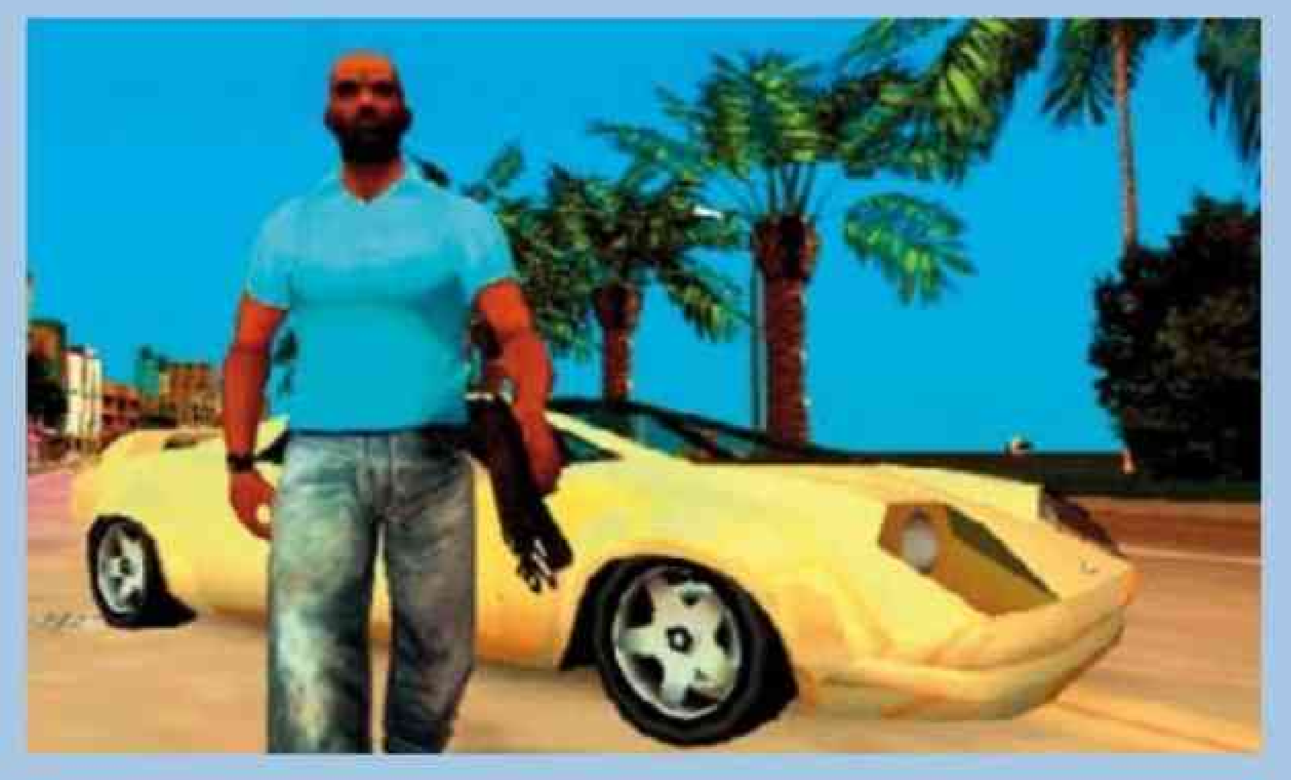


LA CIUDAD DEL VICIO

Así era Miami en los 80

nuestra nota

La falta de originalidad de algunas misiones fue el único punto negativo que destacamos en nuestro análisis, en el que todas las puntuaciones alcanzaron un altísimo nivel. ¡Todo un juegazo!



Conducir intoxicado, hacer de chófer para un anciano, o actuar en una película de terror eran algunas de las misiones de esta aventura



NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **EL GRAN NIVEL TÉCNICO** alcanzado, digno de tutearse con muchos juegos de PS2.
- **EL ARGUMENTO** ata cabos con otras entregas de la saga, y además es más serio que los anteriores.

lo peor

- **LOS PROBLEMAS CON LAS TEXTURAS** al ir muy rápidos. Por suerte, son poco habituales.
- **ALGUNOS ESQUEMAS DE MISIONES** están ya muy trillados de entregas anteriores.

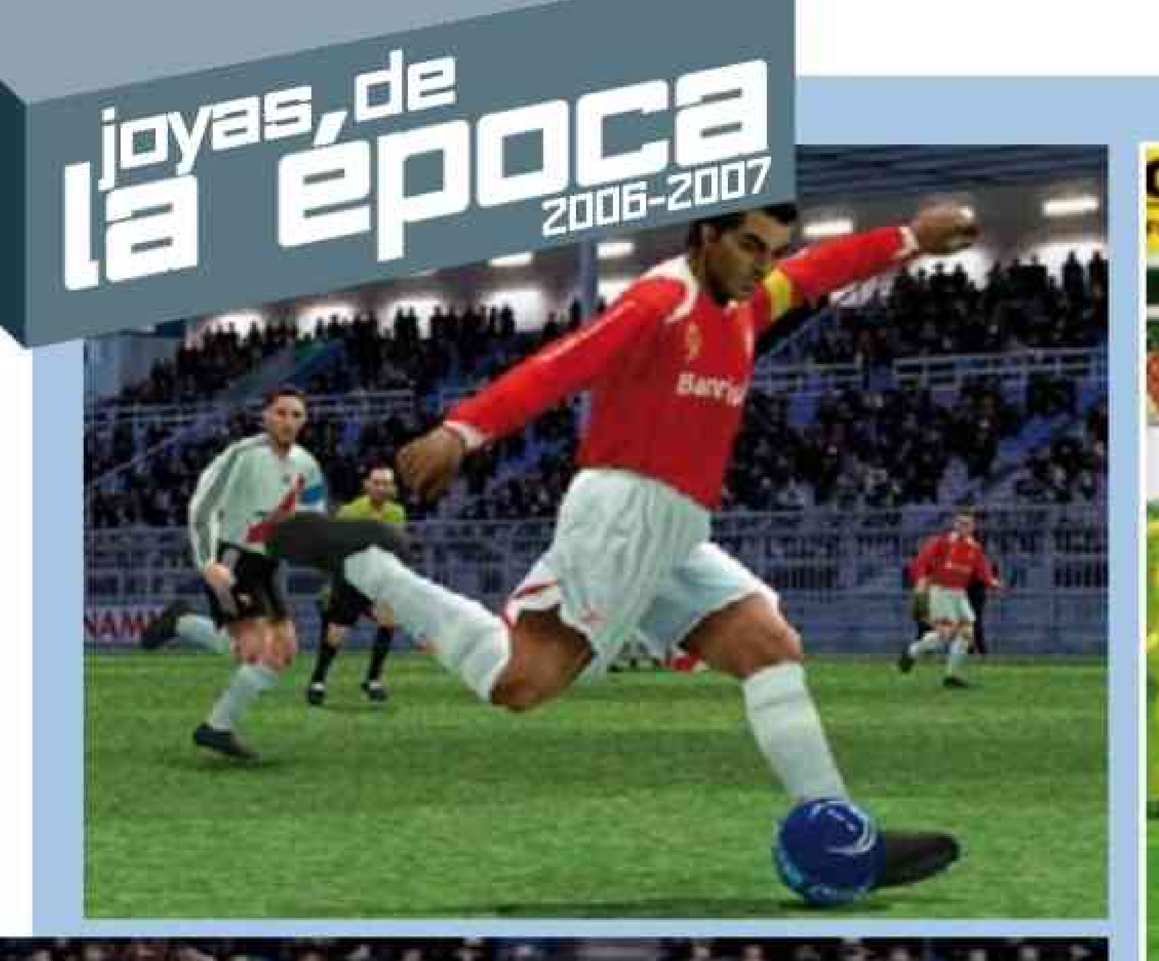
alternativas

«Liberty City Stories» es un juego de apenas un año de diferencia, menos ambicioso, pero igual de divertido. Hace poco disfrutamos de la versión portátil de «El Padrino», de desarrollo similar, pero limitado con respecto a PS2. Por variedad y calidad os recomendamos otro tipo de aventura, el reciente «Tomb Raider Legend».

GRÁFICOS El espectacular motor supera a su predecesor en todos los aspectos, y ofrece casi el mayor espectáculo visto por ahora en PSP.	94
SONIDO Emisoras de radio con canciones de todo estilo, de los 80 eso sí. También hay divertidos anuncios y diálogos, todos en inglés.	93
DURACIÓN Las misiones principales os llevarán más de 30 horas, pero para conseguir el 100% necesitaréis más tiempo para exprimirlo.	92
DIVERSIÓN Una aventura estupenda, cientos de secretos y retos para descubrir, un buen argumento y divertidos modos multijugador.	96
PUNTUACIÓN FINAL	**96**

valoración

Aunque estemos en época de cambios, hay fórmulas magistrales que siempre funcionan. Rockstar la ha destilado en su saga «GTA», y ha conseguido que PSP ofrezca una experiencia a la altura (y en ocasiones superior) a las entregas anteriores. «Vice City Stories» es esa clase de juego que te tiene pensando en él continuamente, deseando descubrir la próxima sorpresa. Como sorpresa ha sido su argumento, algo más serio que los anteriores, para darle más "chispa" a esta gran aventura.





La recreación de los rostros y gestos de los futbolistas más famosos estaba muy conseguida.



NOVEDADES PlayStation 2

FÚTBOL ■ KONAMI ■ 1 - 8 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 44,95 € ■ Lanzamiento: 25 de octubre

EMPIEZA LA TEMPORADA

¡VIVA EL "JOGO BONITO"!

PRO EVOLUTION SOCCER 2008

Los centrocampistas están desbordados, los defensas no dejan de achicar balones y a los porteros les faltan brazos para salvar tantos goles. Está claro: el fútbol ha vuelto, y con más fuerza que nunca.

ESTA SAGA FUE LA MÁS VENDIDA

132 CLUBES Y 57 SELECCIONES NACIONALES

LA GENIAL JUGABILIDAD TAMPOCO HA CAMBIADO

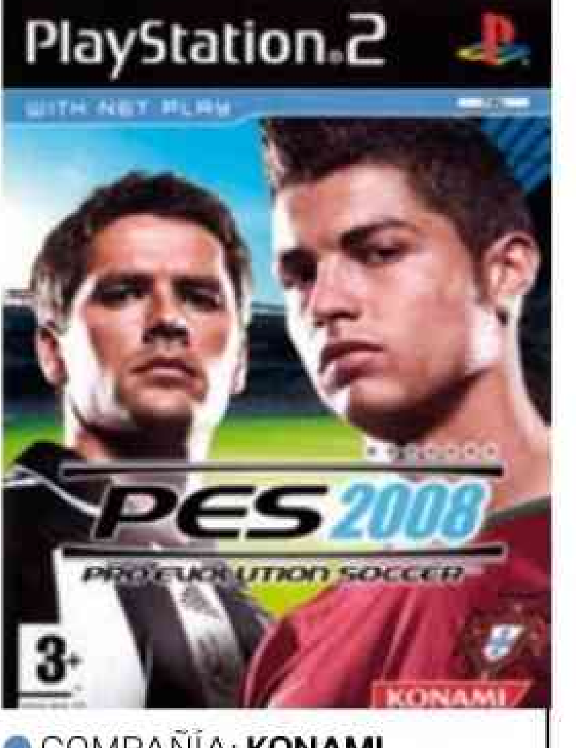
FÚTBOL CON NUEVOS AIRES

CRISTIANO RONALDO

su paso por la revista

PES era la serie futbolística predilecta de muchos de nuestros lectores, por lo que cada nueva entrega se convertía en noticia de primera plana. Esta nueva edición también recibió una gran cobertura.

6 un jugador muy experimentado
pes 2008



- COMPAÑÍA: **KONAMI**
- CONSOLA: **PLAYSTATION 2**
- AÑO: **2007**
- N° DE LA REVISTA: **193**
- NOTA: **97**

¡mosquis!

CRISTIANO RONALDO y Michael Owen protagonizaron la portada, y ambos han jugado en el Real Madrid.

LA VERSIÓN PARA PS3 Y 360 salió al mismo tiempo, pero su nota en nuestra revista fue mucho más baja: un 91.

Pro Evolution Soccer 2 y PlayStation 2 formaron un equipo imparable durante toda su carrera, y la "veteranía" de la consola de Sony permitió acoger a una de las mejores entregas de la serie futbolística.

Mantener la primera posición en la tabla, después de superar a *FIFA* en ventas durante la anterior temporada, era el objetivo principal de Konami con la nueva edición de *Pro Evolution Soccer* para PS2. Lejos de apostar por una revolución completa, los nipones mantuvieron la sólida base existente y le añadieron 2 nuevos modos de juego, una física mejorada del balón y un renovado sistema de Inteligencia Artificial, llamado "Teamvision", el cual hacía que los rivales "aprendieran" de nuestras jugadas para contrarrestarlas con más acierto. Estos ligeros retoques convirtieron a *PES 2008* en un uno de los mejores simuladores de fútbol creados hasta la fecha en cualquier consola.

TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODAS LAS CONSOLAS
PLAYSTATION 2 • Wii • XBOX 360 • PLAYSTATION 3 • PSP • NINTENDO DS • GAMEBOY ADVANCE
HOBBY CONSOLAS
PRIMER CONTACTO ZELDA DS
SORTEAMOS 3 XBOX 360 TUNEADAS
EXCLUSIVA! PRO EVOLUTION SOCCER 2008 Y FIFA 08 PS3 360 Y PS2
¡ESPECIAL! ¡LLEGA HALO 3!

Un jovencísimo Cristiano Ronaldo, junto a Didier Drogba, Michael Owen, Steven Gerrard o Gianluigi Buffon, fueron la imagen de aquel año

nuestra nota

PES 2008 para PS2 tiene el honor de ser la entrega de la saga que mejor nota ha recibido en Hobby Consolas. Su increíble capacidad de diversión y realismo (para la época) le llevaron a lo más alto.

NOVEDADES PlayStation 2
Pro Evolution Soccer 2008

UN FÚTBOL MUY REAL

LA HORA DE LOS BANQUILLOS

MICHAEL OWEN

Tirarse de la camiseta, hacer un piscinazo, regates que despiertan "OOOHS" de admiración en el público fueron nuevos movimientos de este *PES*.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- LA SIMULACIÓN sigue siendo una auténtica delicia. Resulta complicado mejorar su estilo.
- LOS NUEVOS MODOS DE JUEGO nos permiten exprimir todavía más sus posibilidades.

lo peor

- LAS LICENCIAS siguen dejando que desear, pues hay ligas en las que sólo un par de equipos son reales.
- TIENE POCAS MEJORAS GRÁFICAS. Eso sí, son tan buenos como los del año pasado.

alternativas

Este año, la guerra entre «Pro» y «FIFA» sigue estando muy igualada. Las mayores virtudes de «FIFA 08» son, como de costumbre, sus innumerables equipos y su sinfín de modos de juego. Además su apartado gráfico es equiparable al de «PES 2008», aunque el estilo de juego de este último suele gustar mucho entre el público.

- GRÁFICOS Salvo el retocado movimiento del balón y algunos rostros, apenas presenta novedades, pero ya el año pasado era de nota. 94
- SONIDO Los comentarios de Julio Maldonado y la inclusión de música de grupos reales durante los menús es todo un acierto. 90
- DURACIÓN Los modos "Comunidad" y "Gira Mundial" nos dan más opciones de pasarlo en grande, y la Liga Máster sigue pegando fuerte. 96
- DIVERSIÓN El gran punto fuerte del juego. Los partidos individuales son aún más realistas y competidos gracias a la inclusión del "Teamvision". 97

PUNTUACIÓN FINAL 97

valoración



LA BATALLA MÁS GRANDE DE LA GALAXIA

HALO 3

Ya lo advirtió el Jefe Maestro. Dijo que volvería para acabar su lucha a cualquier precio, y tras mucha espera por fin podemos ayudarle a conseguirlo dentro de una contienda que hará historia.

NOTICIAS

PRÓXIMO LANZAMIENTO-XBOX 360

Vía libre al Jefe Maestro

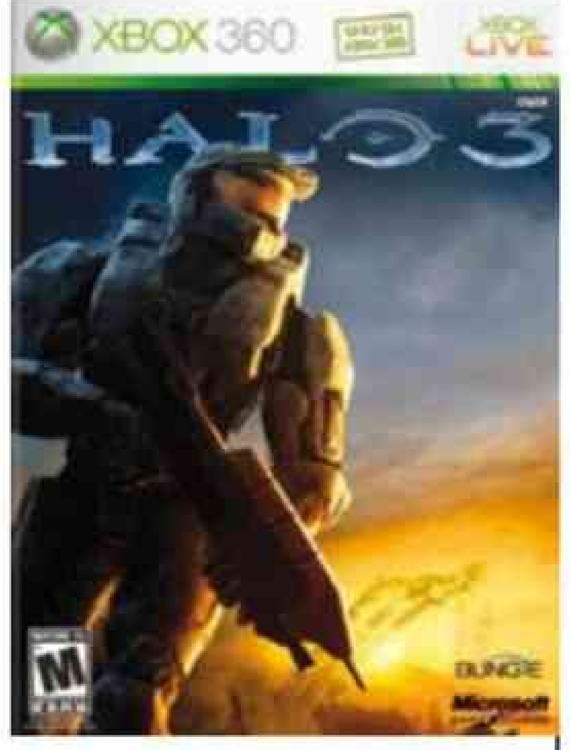
La expectación por «Halo 3» se dispara después de que sus creadores ofrezcan los primeros datos del modo multijugador y "estrenen" un nuevo trailer.

su paso por la revista

Comprobar cómo luciría *Halo* en Xbox 360 era uno de nuestros mayores deseos, por lo que no escatimamos en contenidos; noticias, reportajes, análisis y hasta una completa guía de armas y vehículos. ¡No faltó nada!

Lo pasamos bomba con el modo multijugador, podías jugar partidas de hasta ¡16 jugadores!

7 diversión galáctica halo 3



- COMPAÑÍA: **Microsoft**
- CONSOLA: **Xbox 360**
- AÑO: 2007
- Nº DE LA REVISTA: **193**
- NOTA: **96**

¡mosquis!

CARLOS LÓPEZ ("Clopezi Spain) fue el ganador de un concurso de Microsoft. ¿El premio? ¡Poner su voz a algunos soldados del juego!

BILL GATES vendió en persona la primera copia oficial de *Halo 3* a un jugador de Washington.

La saga más emblemática de Xbox dio un paso más en su escala evolutiva, trasladando su rico universo a una consola con una potencia descomunal.

El estreno de Halo en Xbox 360 no pudo ser más espectacular. Tras muchos meses de espera, el Jefe Maestro irrumpió en la nueva consola de Microsoft y golpeó al Covenant con más contundencia que nunca. Con una campaña épica y divertidísima, aunque algo corta, que potenciaba todos los elementos de los anteriores juegos hasta límites insospechados, el plato fuerte de esta tercera parte recayó en un increíble modo multijugador, que -gracias a las características técnicas de Xbox 360- nos hizo disfrutar como nunca en consola de unos combates en línea muy equilibrados, frenéticos y repletos de posibilidades. ¡Viva el Jefe!



La espectacularidad de las secuencias era tremenda.



Halo 3 supuso una nueva confirmación de que Xbox 360 estaba destinada a hacer historia. Un juego sobresaliente para una consola inolvidable y que contribuyó a redefinir la industria.



Publicamos una guía completa para sacarle todo el jugo a este juegazo

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **EL MULTIJUGADOR.** El mejor que hemos probado. Completísimo, equilibrado y muy, muy divertido.
- **LA AMBIENTACIÓN.** El sonido, la escenas de corte y el diseño de niveles nos meten en la piel del Jefe.

lo peor

- **LA CAMPAÑA ES CORTA...** o no tan larga como nos gustaría. Nos quedamos con ganas de más.
- **LOS GRÁFICOS A VECES:** hay escenarios vacíos o con texturas simples, pero la media es muy buena.

alternativas

«Prey» y sobre todo «Bioshock» son magníficas propuestas dentro del género, pero «Halo 3» queda por delante por sus posibilidades de juego y su estupendo modo multijugador. Si lo que queréis es buena acción en tercera persona podéis probar con «Stranglehold», que comentamos este mismo mes, o el genial «Gears of War».

GRÁFICOS	Efectos, escenas y vehículos son sensacionales (atención a las descomunales naves), pero los escenarios están algo vacíos.	92
SONIDO	La música es épica a más no poder y va acompañada de impactantes efectos. Las voces en castellano, variadísimas y convincentes.	96
DURACIÓN	El modo Campaña no alcanza las 15 horas, pero el multijugador tiene tal cantidad de posibilidades que se hace casi eterno.	95
DIVERSIÓN	Jugando en modo individual protagonizamos momentos impresionantes, pero con los colegas es diversión continua. Incontestable.	96
PUNTUACIÓN FINAL		**96**

valoración

Con un juego tan esperado es difícil ser objetivo. Pero si nos ceñimos a los hechos, encontramos la respuesta. Tiene momentos sorprendentes gráficamente, el sonido es digno de la mejor película, hay una enorme variedad de armas y vehículos... Es verdad que el modo Campaña es algo corto y repite escenas de la primera parte, pero mientras dura es variado e intenso. Sólo con eso ya sería brillante, pero el multiplayer es tan bueno y variado que sube varios puntos la nota. No hay nada mejor en 360.



El control táctil hizo posible introducir muchas novedades en el desarrolllo.





8 zelda phantom hourglass

Link "tocó" el cielo en su nueva aventura, totalmente jugable a través de la pantalla táctil de NDS,

- COMPAÑÍA: **Nintendo**
- CONSOLA: **NDS**
- AÑO: **2007**
- Nº DE LA REVISTA: **194**
- NOTA: **96**

La doble pantalla de DS se vistió de gala para recibir a Link, el héroe de *Zelda*. El nuevo control táctil permitió a Nintendo añadir puzles más elaborados, en los que podíamos escribir, y divertidos minijuegos a la clásica mecánica de la saga, que -también en esta ocasión- nos conquistó gracias su genial mezcla de combates y exploración por las tierras de Hyrule... ¡y por sus mares! ya que, como en *The Wind Waker*, un precioso barquito era uno de nuestros mejores aliados.



EL HÉROE Y EL MAR

ZELDA: PHANTOM HOURGLASS

NUESTRO VEREDICTO

PUNTUACIÓN FINAL 96

su paso por la revista

Nintendo prometió una revolución en la saga gracias a las características de NDS. Y nosotros les creímos ciegamente, lo que hizo que no le perdiéramos de vista.

La opción "duelo" permitía batallas Wi-Fi para dos jugadores

nuestra nota

Por méritos propios, la aventura de Link se hizo con una de las mayores puntuaciones de DS hasta ese momento.

9 fifa 08



- COMPAÑÍA: **Electronic Arts**
- CONSOLA: **PS2**
- AÑO: **2007**
- Nº DE LA REVISTA: **193**
- NOTA: **96**

El fútbol al más alto nivel regresó a PS2 gracias a la nueva edición del "Dream Team" de Electronic Arts.

FIFA se renovó un año más y "colgó" al área un simulador espectacular, realista y con un abrumador número de licencias. Entre sus novedades, destacaron el Modo Conviértete en Profesional, que nos instaba a crear un futbolista desde cero, y un mejorado sistema de tiro y regates. Desde luego, todo un golazo de Electronic Arts que, como no podía ser de otra manera, cantaron su dúo de comentaristas: Manolo Lama y Paco González.



NOVEDADES PlayStation 2

FÚTBOL ES FÚTBOL

FIFA 08

Galácticos que dejan de serlo, entrenadores cesados, equipos históricos que bajan a segunda... lo único que no cambia en el fútbol es esta saga, que sigue tan completa como siempre.

su paso por la revista

Sus cifras eran de locura: más de 15.000 jugadores reales y 30 ligas hicieron de este *FIFA* uno de nuestros favoritos. ¡Toda la magia del fútbol cabía en un solo juego!



Las animaciones también mejoraron en esta nueva entrega de la serie.











Este años todas las consolas tuvieron su propia versión de *FIFA*.



nuestra nota

FIFA se iba superando cada año, con mejoras en los modos de juego. Y nosotros no podíamos disfrutarlo más





Los combates eran frenéticos y suponían el grueso del juego.



10 mgs 3 subsistence



- COMPAÑÍA: **Konami**
- CONSOLA: **PS2**
- AÑO: **2006**
- Nº DE LA REVISTA: **181**
- NOTA: **97**

Casi por sorpresa, esta edición especial de *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* llegó a España y nos hizo redescubrir la historia original.

El Gran MGS 3: Snake Eater recibió esta versión ampliada que incluía muchas novedades: las más importantes fueron una nueva vista "libre" y un exclusivo modo online de hasta 8 jugadores. Pero sus 3 DVDs escondían muchas otras sorpresas, como las versiones originales de los *Metal Gear* de MSX... ¡y hasta un tráiler del esperadísimo *Metal Gear Solid 4*! Nunca Snake nos había ofrecido tanto, por lo que no nos quedó otra que regresar a la jungla.

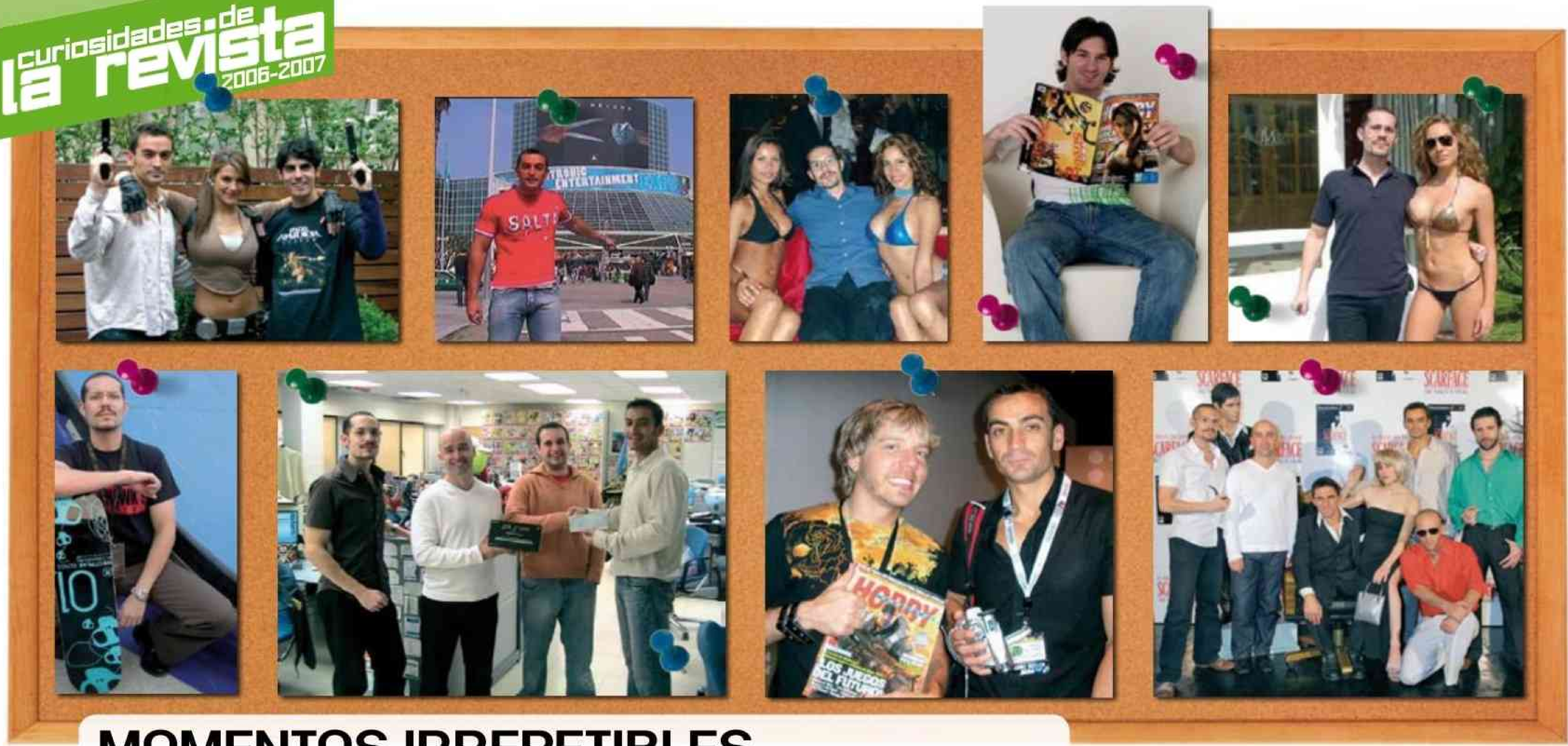


su paso por la revista

Esta expansión de la aventura original añadió muchos alicientes a un juego ya de por sí sensacional. ¡Y a nosotros nos estusiasmó el resultado!

nuestra nota

Sus extras eran tan molones... ¡que hasta recomendamos el juego para los poseedores del título original!

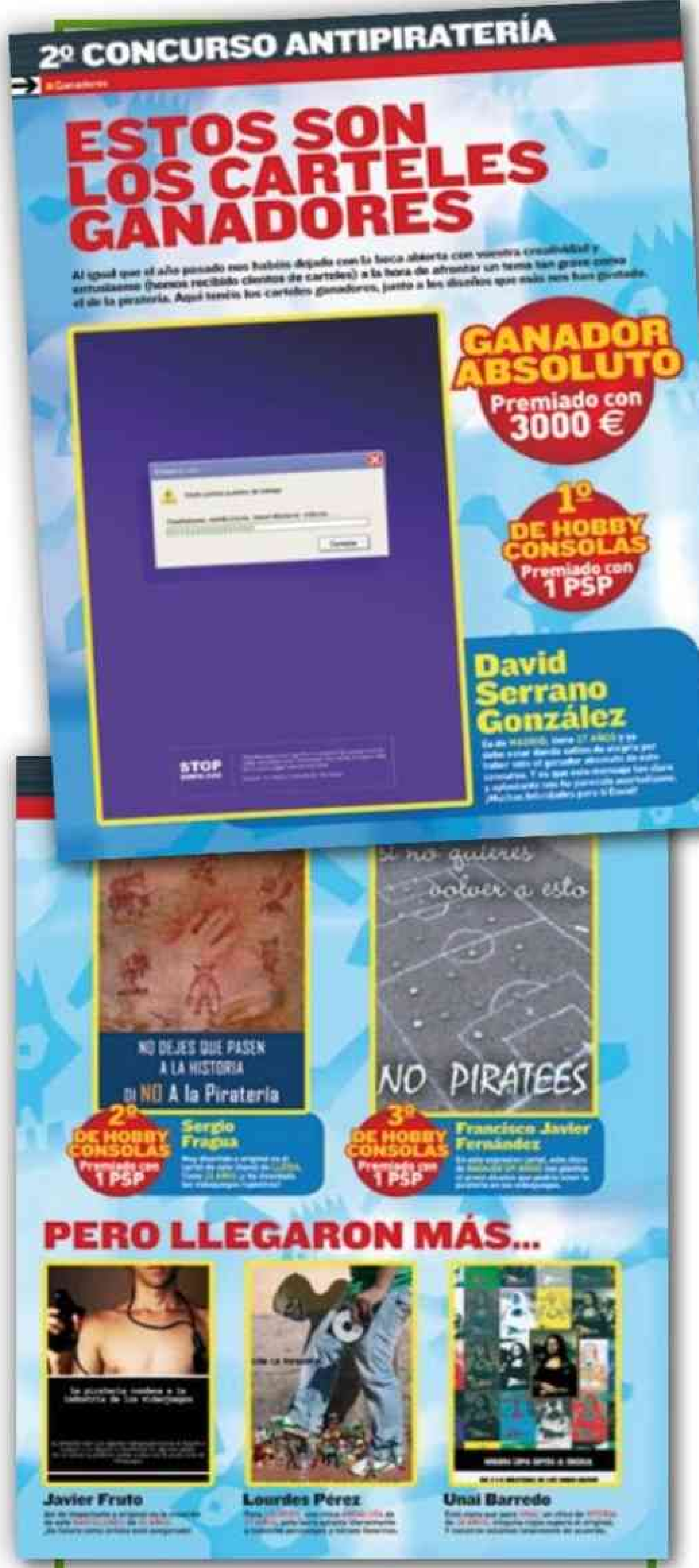


MOMENTOS IRREPETIBLES

En esta época nuestro "corcho" se llenó de imágenes de los miembros de la redacción posando en lugares paradisiacos, al lado a estrellas como Leo Messi o Cliff Bleszinski... y también junto a alguna que otra chavala. ¡Lo que fuera por nuestros lectores!

curiosidades de la revista

Viajes por medio mundo, encuentros con nuestros lectores, celebraciones de aniversario... y hasta alguna que otra sonada polémica. ¡Lo que dieron de sí estos dos años!



2º CONCURSO ANTIPIRATERÍA

ESTOS SON LOS CARTELES GANADORES

GANADOR ABSOLUTO
Premiado con 3000 €

1º DE HOBBY CONSOLAS
Premiado con 1 PSP

David Serrano González

NO DEJES QUE PASEN A LA HISTORIA DI NO A la Piratería

si no quieres volver a esto NO PIRATEES

2º DE HOBBY CONSOLAS
Premiado con 1 PSP

Sergio Fragua

3º DE HOBBY CONSOLAS
Premiado con 1 PSP

Francisco Javier Fernández

PERO LLEGARON MÁS...

Javier Fruto

Lourdes Pérez

Unai Barredo

2º Concurso antipiratería

Tras el éxito de nuestra primera iniciativa, organizamos un nuevo concurso para luchar contra la piratería. El ganador, que se lució con un originalísimo cartel, consiguió un premio de... ¡3000 eurazos!



PÓSTERS INCREIBLES

Nuestros pósters no faltaron a su cita mensual, y la mayoría fueron alucinantes. ¡Aquí tenéis algunos ejemplos!



En 2006 cumplimos nuestro decimoquinto aniversario, y para celebrarlo os regalamos un genial número especial con a la revista. ¿Lo recordáis junto a nosotros?

SUPLEMENTO ESPECIAL 15º ANIVERSARIO
1991-2006
Un viaje a través de la historia de las consolas
HOBBY
15 años de videojuegos
Radiografía de la revista
Los juegos que nos han hecho soñar ■ 15 años de evolución ■ Momentos inolvidables ■ Hobby Consolas en cifras

Una radiografía de la revista

Así denominamos a este completísimo suplemento, que sirvió para conmemorar los 15 años de Hobby Consolas en el kiosco.

HOBBY CONSOLAS EN CIFRAS
15 AÑOS DAN PARA MUCHO
14.772.000 Revistas
30.791 Páginas
554€
5017 Juegos
48 Redactores
61.178 Trucos
7.260 Cartas
15.520 Regalos
590.000 Kilómetros
180.000 Ejemplares



Cifras y más cifras

¿Sabíais que por nuestras 30.791 páginas habían pasado 5017 juegos y que habíamos publicado 61.178 trucos para ellos? Da vértigo solo de pensarlo, ¿no os parece?





Evolucionando

También dedicamos un espacio a repasar los 15 años de evolución de la revista y del panorama consolero... ¡ya por aquel entonces echábamos de menos a nuestra NES!

No al Bullying

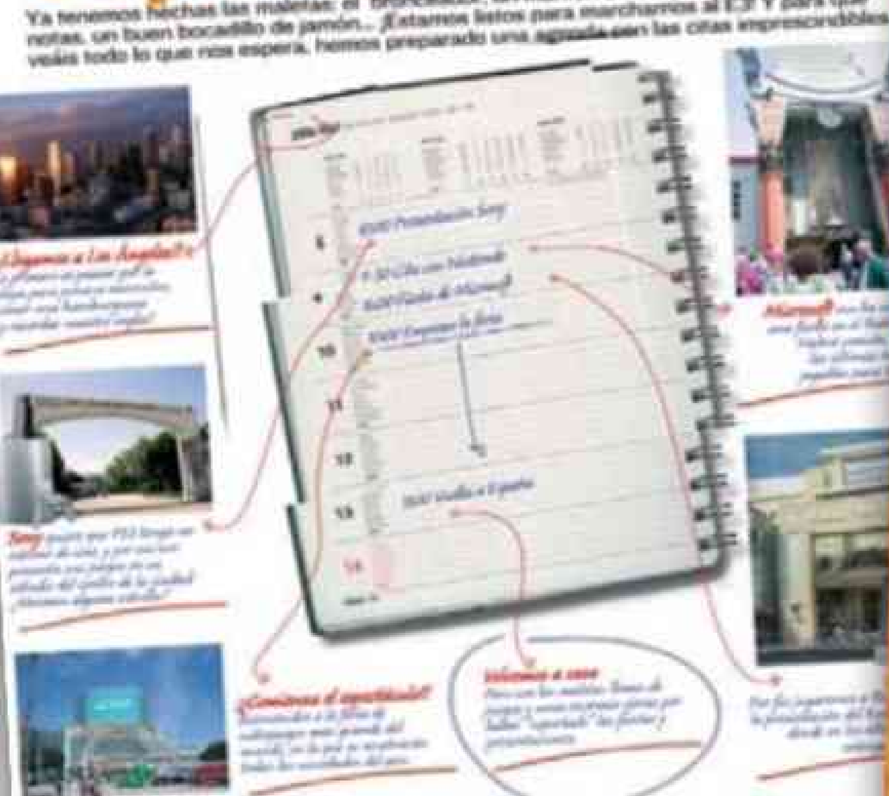
Una de las polémicas más sonadas de nuestra historia se produjo cuando nos negamos a analizar *Canis Canem Edit* para PS2, al considerar que el título de Rockstar hacía apología del acoso escolar. Fue una difícil decisión que generó todo tipo de opiniones, pero entonces nos pareció la correcta.



En nuestro repotaje de Canis Canem Edit os explicamos el por qué de nuestra decisión de no analizar el juego.



Las imágenes más impactantes del E3 llenaban nuestras páginas.





Volcados con el E3

Con cada año que pasaba, el E3 iba adquiriendo cada vez más y más relevancia, lo que nos obligaba a ampliar fuertemente su cobertura. Extensos reportajes, fotografías exclusivas y hasta una agenda personalizada llenaban decenas de páginas con toda la información sobre la feria de Los Ángeles.

especial 15 años hobbyconsolas




Lectores creativos

En otro de nuestros concursos os propusimos que nos mandarais creaciones propias basadas en *Resident Evil*. Como siempre, vuestra enorme respuesta y creatividad nos dejó absolutamente asombrados. ¡Qué cracks!

Esta terrorífica criatura le sirvió a un lector para ganar el concurso... ¡y 1600 euros!




NÚMEROS EXTRA

Desde especiales de guías y trucos a un increíble anuario en CD, que incluía 12 números de Hobby Consolas "a un solo click", en esta etapa publicamos un varios especiales que complementaban a la revista.



Las "nuevas tecnologías" nos permitieron crear este genial anuario de 2005 en CD Rom.




A la cabeza

Desde su nacimiento, Hobby Consolas ha sido la publicación líder en el sector de las revistas especializadas en videojuegos para consola, y aquí recopilamos algunos de nuestros logros.





Juegos para recordar

Los juegos siempre han sido los protagonistas indiscutibles de nuestra revista, y en el suplemento repasamos algunos de los títulos que más nos habían marcado en esos 15 años.





¿Te acuerdas?

Repasamos, año por año, los mejores momentos de la revista, desde su creación, en 1991, hasta 2006, año en el que celebramos nuestro decimoquinto aniversario.


SI MEZCLAMOS LO MEJOR DE CADA SISTEMA...

¡Creamos la consola definitiva!

PlayStation 3 ya ha salido a la venta. Ahora que las tres grandes consolas de nueva generación están disponibles nos planteamos: ¿y si cogiéramos todos los puntos fuertes de cada formato? ¿Qué obtendríamos? Chicos, aquí está la respuesta: WiiStation 360, la consola más potente y con más utilidades de todo el Sistema Solar. ¡Mirad todo lo que incluiría nuestra invención si fuera realidad!

PRESTACIONES

Un mundo de posibilidades

MANDO

CREANDO LA WiiSTATION 360

¿Qué pasaría si mezclásemos lo mejor de las 3 consolas más potentes del momento? ¡Pues que nos daría una máquina tan molona como esta!


EVENTO-PLAYSTATION 3

Nuestros lectores ya han probado una PS3

Primer contacto con la consola de los ganadores del "Sony Gamer's Day".

Con los lectores

Nunca hemos perdido la oportunidad de compartir momentos con nuestros lectores, y en esta etapa uno de los mejores encuentros que recordamos fue cuando os invitamos a probar PS3 antes que nadie en España. ¡Estábamos todos emocionados con aquel genial acontecimiento!

CALENDARIO CONSOLERO

Otro de nuestros clásicos regresó a finales de 2005, cuando os regalamos un calendario para el nuevo año en el que no faltaban los juegos más esperados.


NOTICIAS

DESCARGAS ONLINE - XBOX 360, WII, PS3, PSP

Los juegos que llegan de Internet

XBOX 360: XBOX LIVE ARCADE

1. ¿Cómo se usa?

2. Precios

CATÁLOGO

Wii: CONSOLA VIRTUAL

1. ¿Cómo se usa?

2. Precios

PS3 Y PSP

1. ¿Cómo se usa?

2. Precios

CATÁLOGO

¿Pagar por juegos sin que nos den el disco? ¡Por entonces nos costaba asimilarlo!

Aprende con Hobby

La llegada de las nuevas consolas trajo consigo una gran novedad: los juegos descargables. Y ahí estábamos nosotros para explicaros cómo funcionaba esa prometedora posibilidad.

NOTICIAS

PREMIOS ESPECIALES - TODAS LAS CONSOLAS

La fiesta de los Hobby Premios 2007

CAMPEONES ABSOLUTOS

Consola del año: PS2 Y XBOX 360

Juego del año: GEARS OF WAR

Y ASÍ LO PASAMOS EN LA FIESTA

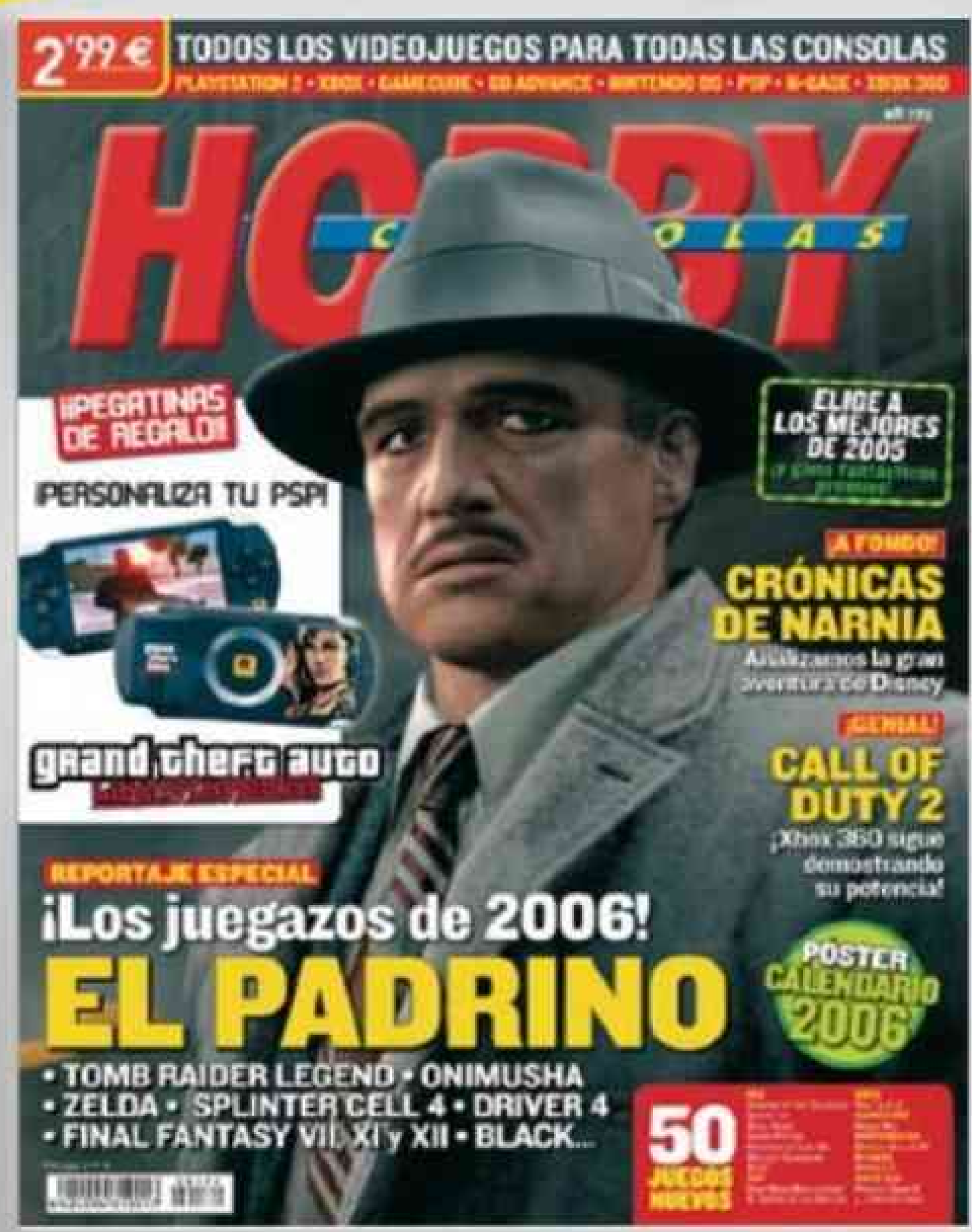
PREMIANDO A LOS MEJORES

Y hablando de clásicos... ¡no podía faltar nuestra gala anual de los Hobby Premios! Por entonces era ya uno de los grandes eventos del sector.



marchando una de tapas

Esta etapa fue muy intensa: nuevas consolas, la presentación de personajes inéditos y, muchas, muchas sorpresas más. ¡Así se reflejó en nuestras portadas!



NÚMERO 172. El primer número del año 2006 trajo al juego de *El Padrino* en portada y, además, incluyó unas pegatinas de lo más molonas para personalizar nuestras PSP.



NÚMERO 173. PlayStation 3 estaba muy cerca, y *Metal Gear Solid 4* fue el encargado de protagonizar una portada en la que os anunciábamos los primeros bombazos de la consola.



NÚMERO 174. Lara Croft, una habitual de nuestras tapas, volvía a la primera plana de la actualidad para anunciar su nuevo juego: *Tomb Raider Legend*. Ah, ¡y también nos regaló un póster gigante!



especial del e3 con todas las nuevas consolas

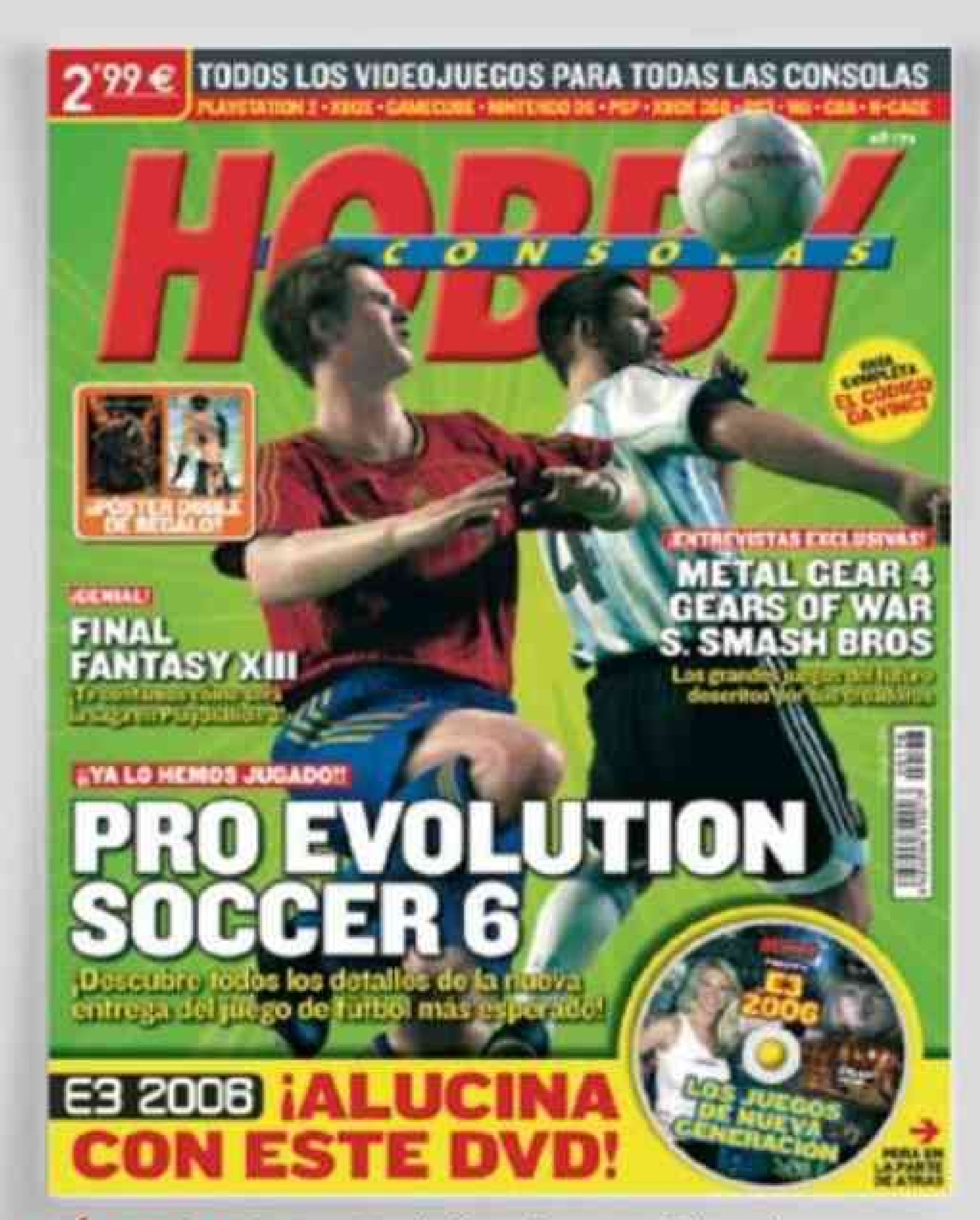
EL NÚMERO 177 fue uno de los que más nos costó sacar adelante en este periodo de la revista. Recién aterrizados del E3 y con el cierre de edición casi encima, preparamos un suplemento especial de 48 páginas en el que os contamos todo lo que dio de sí la feria, que no fue poco; nuestras primeras partidas a consolas de nueva generación, información de los 100 mejores juegos del evento y una selecccción de las mejores imágenes del show. ¡Más completo imposible!



NÚMERO 175. Tras una larga espera, *Dragon Quest El Periplo del Rey Maldito* para PS2 se estrenaba en España, y dos de sus héroes fueron los encargados de anunciaros nuestro análisis en exclusiva.



NÚMERO 176. El presente de Xbox 360 ya era muy atractivo, pero su futuro era realmente prometedor, y en este número nos marcamos un brutal reportaje con los juegazos que llegarían a corto plazo.



NÚMERO 178. *Pro Evolution Soccer 6* fue el protagonista de la portada de este número, que ocultaba un regalo impagable en su interior: nada menos que un DVD con lo mejor del E3 2006.



NÚMERO 179. Kratos, el Dios de la Guerra, se mostró así de desafiante en esta portada. ¿El motivo? controlar que nuestro reportaje de los 10 grandes juegos que llegarían a PS2 estaba a la altura.



NÚMERO 181. La versión digital de Ronaldinho, que en aquella época militaba en las filas del FC Barcelona, también corrió al kiosco para leer nuestro especial de juegos de fútbol.



NÚMERO 182. ¡Link había vuelto! Y si su regreso ya era emocionante por sí solo, encima lo hacía en Wii, la nueva consola de Nintendo a la que todavía estábamos deseando sacarle todo el partido.



NÚMERO 183. 8 números después, *Gears of War* regresaba al escaparate de Hobby Consolas para demostrar su poderío y, de paso, avisaros de que ya habíamos realizado el análisis del juego.



NÚMERO 184. ¡Menudo 2007 se avecinaba! Nada menos que 100 juegazos, entre los que se encontraba *Assassin´s Creed*, se adelantaron en el tiempo para formar parte de nuestro súper reportaje



NÚMERO 185. La larga espera había merecido la pena; el estreno de *Final Fantasy XII* en España vino acompañado de nuestro extenso análisis y de la enorme calidad que todos esperábamos.

todas las portadas 2006-2007

TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODAS LAS CONSOLAS
GAMECUBE • NINTENDO DS • PSP • XBOX 360 • PS3 • Wii • GBA • N•GAGE
Nº 180
HOBBY CONSOLAS
¡EXCLUSIVA!
grand theft auto Vice City Stories
¡Todo sobre el nuevo capítulo de la aventura más salvaje!
PRIMICIA
FIFA 07
El mejor fútbol, analizado a fondo
¡¡PÓSTER DOBLE DE REGALO!!
¡BRUTAL!
MORTAL KOMBAT ARMAGEDDON
Alucina con el último torneo del polémico juego de lucha
1991-2006
Un viaje a través de la historia de las consolas
HOBBY 15
SUPLEMENTO ESPECIAL ANIVERSARIO
¡REPASO A 15 AÑOS DE DIVERSIÓN!
MIRA EN LA PARTE DE ATRÁS →

15 años de diversión con hobby consolas

EL NÚMERO 180 fue muy especial para nosotros, ya que coincidió con el 15 aniversario del nacimiento de Hobby Consolas. Para celebrarlo os regalamos un fantástico suplemento, que podéis ver destripado en la sección de curiosidades, y nuestro deseo fue llegar -como mínimo- a cumplir otros 15. ¡De momento vamos por buen camino!

HOBBY CONSOLAS EN CIFRAS
15 AÑOS DAN PARA MUCHO
5017 Juegos
48 Redactores
61.178 Trucos
7.260 Cartas
15.520 Regalos
14.772.000 Revistas
590.000 Kilómetros
30.791 Páginas
554€
180.000 Ejemplares

comienza la era playstation 3 en españa

EL NÚMERO 186 supuso una alegría por partida doble: por un lado celebramos el regreso del mítico *Turok* y, por el otro, la inminente llegada de PlayStation 3 a España, de la que os dimos todos sus detalles definitivos, como el precio de venta oficial, sus posibilidades multimedia y la valoración inicial de todo su catálogo de lanzamiento.





NÚMERO 187. Dante no es de los que amilanan, y por eso al protagonista de *Devil May Cry* no le tembló la mano a la hora de saltar a la nueva generación... ¡ni a la de posar para Hobby Consolas!



NÚMERO 188. El Hombre Araña estrenaba juego juego, lo que le sirvió para hacerse fuerte en la portada de este número, que en su interior escondía las primeras imágenes de... ¡*GTA IV*!



NÚMERO 189. Solo 5 números tardó *Final Fantasy* en ganarse otra portada. En esta ocasión, el motivo de este "premio" fue nuestro reportaje exclusivo sobre la decimotercera entrega de la saga.



NÚMERO 190. Un "tal" Nathan Drake, al que apenas conocíamos aún, se coló en la tapa de este número. La verdad es que el chaval apuntaba maneras y decidimos darle una oportunidad...



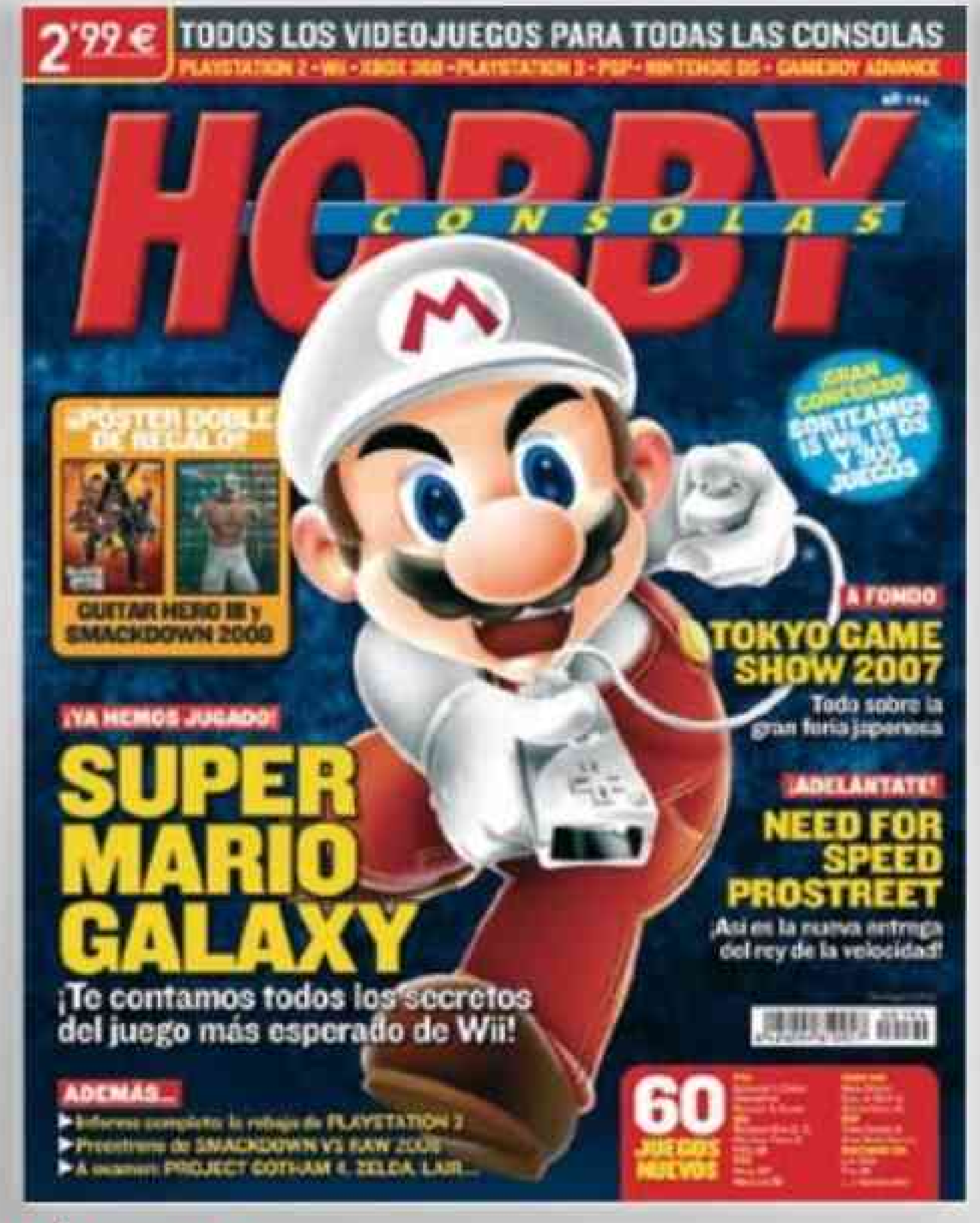
NÚMERO 191. El E3 volvió un año más y, con él, nuestro clásico repaso a lo mejor de la feria, o lo que es lo mismo, a una cantidad ingente de juegazos que llegarían en el futuro a todas las consolas.



NÚMERO 192. Un Snake más abuelete que nunca era el nuevo héroe de *Metal Gear Solid*, y también de la portada de un número de lo más completito en cuanto a variedad y cantidad de contenido.



NÚMERO 193. Sergio Ramos, Cristiano Ronaldo y Ronaldinho fueron los árbitros del encuentro más esperado del año: la nueva entrega de *FIFA* contra la de *Pro Evolution Soccer*. ¡Partidazo!

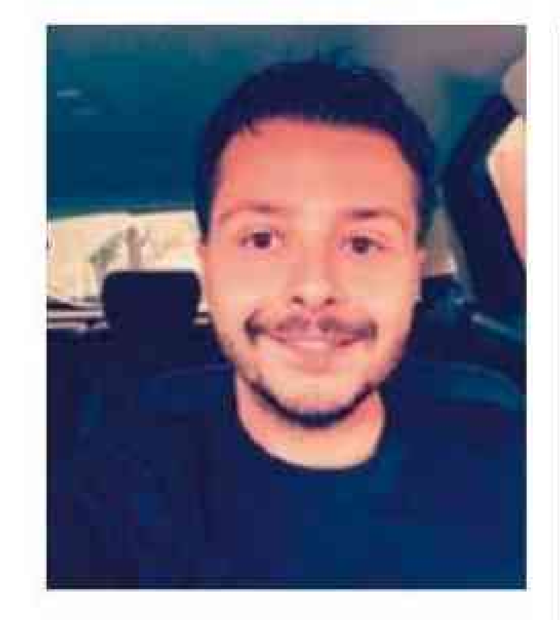


NÚMERO 194. ¿Ya pensabais que Mario se iba a quedar sin su portada en esta etapa? ¡Ni de broma! El fontanero volvió con más fuerza que nunca gracias al estreno de *Super Mario Galaxy*.



NÚMERO 195. Velocidad y tuning fueron piloto y copiloto en la nueva entrega de la clásica saga *Need Ford Speed*, que paró a repostar en la portada del último ejemplar de Hobby Consolas de 2007.





bio

DAVID ALONSO comenzó a colaborar en Hobby Consolas en el año 2000, con poco más de 18 años.

HA COLABORADO en otras revistas de Axel Springer, y actualmente también escribe en Playmania y en la web Hobbyconsolas.com

ES EL ENCARGADO de hacer los suplementos del 25 aniversario de Hobby Consolas. ¡Y eso es una de las mejores cosas que le han pasado nunca!

un sueño hecho realidad

por **DAVID ALONSO**

Cuando era niño, muchos de mis amigos soñaban con ser astronautas, futbolistas, exploradores... pero yo lo tenía claro: quería escribir en Hobby Consolas. Y es difícil, ¡pero a veces nuestros deseos se convierten en realidad!

Nunca olvidaré aquella tarde de verano del año 2000. Recuerdo, como si fuese ayer, el momento en el que, mientras paseaba con mis padres por la madrileña Plaza de Manuel Becerra, mi flamante Alcatel One Touch Easy emitió su politono de Boys Don't Cry, de The Cure. Al otro lado de la línea, una voz que afirmaba ser Manuel del Campo me pedía amablemente que me pasara un día por la redacción de Hobby Consolas "para conocerme". A decir verdad, el shock fue tan grande que no sé muy bien lo que contesté o, siquiera, si fui capaz de articular palabra alguna (bueno, algo diría si estoy escribiendo estas líneas), pero de lo que sí que estoy seguro es de que fue uno de los momentos más impactantes de mis 18 años de vida. ¿El mítico Manuel del Campo llamándome por teléfono tras haber rellenado, sin mucha convicción, un formulario web de búsqueda de colaboradores para Hobby Consolas? Por primera vez en mi vida era consciente de que existía una posibilidad de escribir en la revista con la que traía por la calle de la amargura al kiosquero del barrio desde los 10 años, que ya al verme de lejos me señalaba con un gesto "si había salido o no la Hobby".

De lo que más orgulloso me siento es de haber podido conocer en persona a los mejores profesionales de la prensa de videojuegos en España. ¡Y a Mario y a Luigi, claro!

Sé que es posible que penséis que exagero, pero os aseguro que para alguien que con apenas 2 años ya flipaba con el ZX Spectrum de su tío, que creció rodeado de consolas y juegos, que gastaba sus pagas semanales en revistas como Microhobby o Hobby Consolas, y que admiraba a redactores como José Luis Sanz, Bruno Sol o Sonia Herranz, recibir la llamada del "gran" Manuel del Campo era una sensación inenarrable. Sea como fuere, el caso es que tras unas cuantas duras pruebas en la redacción (en la que coincidí por primera vez con otro nervioso aspirante que quizá os suene: Daniel Quesada), mi sueño se cumplió y, en agosto de 2000, pasé a formar parte del equipo de colaboradores de Hobby Consolas y, a la vez, a ser la envidia de gran parte de mis "consolegas" del barrio.

Formar parte de la que me parecía la mejor revista del mundo era algo con lo que fantaseaba desde que tenía apenas 10 años.

Los inicios no fueron nada fáciles, ya que, a pesar de que mis primeras colaboraciones consistían en analizar juegos "menores" a media página, el nivel de exigencia en la revista siempre ha sido máximo. Por suerte, y lejos de amilanarme, comprendí que si quería escribir en la mejor revista de videojuegos de España tenía que dar lo máximo de mí mismo y, gracias grandes dosis de esfuerzo y -sobre todo- a la ayuda de increíbles profesionales y mejores personas como Javier Abad, David Martínez, Daniel Quesada, Manuel del Campo, Sonia Herranz, José Luis Sanz, Daniel Acal, Abel Vaquero, la entrañable Chusa (la secretaria de redacción que siempre te alegraba el día nada más pisar la redacción) y muchos, muchos más, fui creciendo poco a poco, como "escritor" y como persona.

Y es que muchas cosas han pasado en mi vida desde los 18 años a mis actuales 34; amigos han ido y venido, seres queridos me han dejado, las alegrías se han intercalado entre las decepciones... pero todo ello siempre lo he vivido acompañado de una fiel compañera: Hobby Consolas. No existe apenas recuerdo personal, bueno o malo, que no esté ligado en mi cabeza a esta casa: no enterarme del 11-S por estar haciendo la preview de *Silent Hill 2* al borde de del cierre, colar imágenes de mi primer coche en el análisis de *Gran Turismo 4*, "reventar" 3 PS2 seguidas por sobrecalentamiento haciendo la guía de *Metal Gear Solid 2*, evadirme haciendo noticias para Hobbyconsolas.com (por entonces Hobbynews) en una de las peores etapas personales debido a un grave problema de salud... son tantas y tantas las vivencias en las que, de muy distinta manera, "mi" Hobby ha estado "ahí", que ya no soy capaz de concebir una vida sin ella. ¡Y esa sensación me acompañará siempre!